Baron von Juntz

OUROBOROS

Ты можешь либо властвовать и побеждать,
либо прислуживать и проигрывать,
страдать или торжествовать,
быть молотом или быть наковальней

Иоганн Вольфганг фон Гёте

DER INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT: DIE ZEIT ***(ПРОЛОГ: ВРЕМЯ)*** **3**

VATERLAND ***(ОТЧИЗНА)*** **4**

RITTER DES HEILIGEN REICHS ***(РЫЦАРИ СВЯЩЕННОЙ ИМПЕРИИ)*** **17**

DIE KUNST DER ZAHLEN ***(ИСКУССТВО ЦИФР)*** **33**

GENIESSE DEN KRIEG ***(НАСЛАЖДАЙСЯ ВОЙНОЙ)*** **45**

WAS MICH NICHT TÖTET ***(ЧТО НЕ УБИВАЕТ МЕНЯ)*** **79**

VERNUNFT UND INSTINKT ***(РАЗУМ И ИНСТИНКТ)*** **103**

Anhang I ***(Приложение I)*** 115

Vorwort: Die Zeit

Стоя вечером в одиночестве на Лангштрассе, ты чувствуешь, как секунды замедляют свой ход. Линейное время подводит тебя. Всего один шаг и ты уже не вернешься назад. Может быть, это чувство было предостережением? Может, утром ты уже будешь еще одним, пропавшим без вести, еще одной фотографией в деле, еще одним трупом, найденным в реке.
Но ведь ты все равно хочешь знать, что ждет тебя на той стороне?

Vaterland

Великие империи не удержать робостью

Тацит

История

Эта земля нуждалась в очищении. И мы подарили его ей. Из руин старого мира поднялся новый порядок, содрогнувший саму Землю. Подобно легендарной Pax Romana, правившей миром тысячи лет назад, мы покоряли народы и несли цивилизацию варварам и дикарям.
Священная Кровь Габсбургов объединила расколотую нацию, хотя для этого и потребовалась страшная война. После того, как Габсбурги одержали победу в Тридцатилетней Войне и сумели объединить под своей властью Германию. После этого им не составило труда выиграть Войну за Испанское Наследство и оставить под своей властью Испанию и ее колонии.
Между тем мир вступал в смутные времена. Страшная эпидемия, известная как Великий Мор потрясла мир и навсегда изменила облик мира. Вслед за эпидемией пришли хаос, смуты и войны. Революция во Франции хотя и была подавлена Империей и Испанией, но вызвала целый ряд волнений в мире, прежде всего в Италии. Империя восстановила под своим протекторатом династию Бурбоннов и воспользовавшись революционными волнениями на Аппенинском полуострове, вернула под свою власть Швейцарию и объединила под властью лотарингской ветви Италию. В последовавшей после распада Речи Посполитой Войне за Польское Наследство Империя одержала победу над Россией и присоединила Польшу, Прибалтику и Галицию. В войнах против Турции Империя покорила Балканы и беребила хребет Османской Порте. Смута, войны и Мор изменили землю. Старые религии и порядки были позабыты. Объединив под своей властью почти всю Европу Европу, Император Франц Второй объявляют о начале новой эры и вводит Имперский Календарь, ведущийся от взятия Аларихом Рима.
Британия не признала права новой империи править Европой. Полтора столетия продолжалось соперничество Британии и Империи, иногда приводившее к колониальным войнам, пока король Альберт, совершивший государственный переворот и восстановивший абсолютизм не осмелился вторгнуться на континент, заключив союз с Голландией и Османской державой, которая уже находилась в полуколониальной зависимости от Британии. Так началась Великая Война, навсегда расколовшая мир. Император Франц Третий был стар и болен, а потому в Войне Империю фактически возглавил рейхсканцлер фон Ланг, выдающийся политик, многое сделавший для усиления Империи. Великая Война длилась семь лет. Поля сражений пролегали не только в Европе, но и в Азии, Африке и Америке. Кроме Империи и Британии в ней приняли участие Россия и Япония, которые, однако не занимали ни одной из основных сторон.
Британия вторглась в Европу по трем направлениям: во Францию, через Голландию в Германию и в Испанию. Поначалу британские Войска добиваются успеха. После взятия Парижа Альберт объявляет себя французским королем, но вскоре Империи удается стабилизировать Испанский фронт при помощи итальянских частей, занять остановить наступление британцев во Франции и нанести тяжелое поражение британско-голландским силам в на Рейне. Голландия выбывает из войны, хотя под контролем Британии остается часть Нидерландов. Война входит в позиционную стадию.
Дипломатии Ланга удается заручиться гарантиями нейтралитета от Японии, взамен отказавшись от притязаний на Китай и Индокитай. Япония склоняется к экспансии на север, что приводит к тяжелой и в целом неудачной для Японии Второй Русско-Японской Войне.
Британия вынуждена была держать значительную часть своего флота в Атлантике, чтобы помешать Империи высадить десант на Альбионе. Это создавало трудности для ведения войн в колониях. Империя, сделав еще до войны ставку на подводные лодки теперь нарушала коммуникации противника топила британские транспорты и конвои, нарушала снабжения

войск. На Балканах Империя при помощи своих балканских саттелитов быстро разгромила доживающую свой век Османскую Порту. На ее руинах, на Ближнем Востоке и в Северной Африке разгораются сражения между имперскими и британскими войсками.
На Тихом Океане с помощью войск из Испанской Америки, Империи удается не только удержать Филиппины и имперские владения в Океании но и перейти в наступление, заняв Индонезию и создав угрозу для Индии и Австралии.
Империи удается добиться преимущества в воздухе, ее авиация опустошает Англию. Британия терпит поражение в Северной Африке. На материке войска Империи переходят в наступление, нанеся поражение британцам во Франции и снова заняв Париж. В Ирландии и Индии вспыхивают восстания, на подавление которых у Британии уже нет свободных сил. Ситуация для Британии становится все более тяжелой. В это время Альберт умирает. Никто до сих пор не знает, умер ли он сам или был отравлен. Новый король Британии, младший брат Альберта Георг, находясь в очень шатком положении вынужден был начать мирные переговоры. По Амстредамскому миру Британия лишилась своих владений во Франции и отказалась от притязаний на французский престол, соглашаются с аннексией Голландии и крушением Оттоманской державы и пересмотром сфер влияния на Ближнем Востоке, Африке и на Тихом Океане. За Великой Войной последовало множество смут и потрясений: гражданская война в Испании, череда войн в Испанской Америке и Африке, британо-японская Индокитайская Война и смуты в британских владениях.
Со времен Великой Войны прошло более ста лет и хотя мир неединожды потрясали колониальные войны и конфликты, никто больше не решился начать крупномасштабную войну. Мир остался расколотым.

Исследование космоса

Исследование космоса началось еще при жизни Штальца. В 1511 году Империя запускает в космос первый искусственный спутник Земли. В 1519 году Империя выводит в космос первого астронавта. Дальнейшее исследование космоса позволяют запустить беспилотные аппараты на поверхность Луны и Марса, но попытки послать туда астронавтов не предпринимались. Империя добилась большого прогресса в развитии спутников. Вершиной имперских космических разработок являются Спутники Орбитального Контроля.

Спутники Орбитального Контроля

Вершина имперских технологий являются боевые орбитальные спутники класса «Моргенштерн» («Утренняя Звезда»), также известные как Звезды Скорби. Эти боевые спутники используют накопленную солнечную энергию для нанесения мощного точечного удара, способного выжечь небольшой городок в практически любой точке Земли. Спутники такого класса были испытаны во время нескольких карательных операций в Североафриканском Доминионе. Первый подобный спутник был запущен в 1599 году. На настоящий момент в распоряжении Империи находится четыре спутника данного типа. Из недостатков этих спутников стоит отметить долгое время, требующееся для перезарядки. Известно, что военные спутники схожего типа находятся на вооружении Японии и Британии.

Социальная структура

Смутные времена, эпидемии и войны способствовали появлению нынешней социальной структуры. Древние знатные рода, при активной помощи со стороны государства подмяли под себя промышленность и финансы. Промышленные магнаты фактически стали новыми феодальными баронами. Так капитализм превратился в индустриальный неофеодализм.
Население Империи разделено на две неравноправных части: обычные граждане (простолюдины) и привилегированные граждане (высокородные) – древние знатные роды. Простолюдины плохо образованы и весьма поражены в правах. Они платят налоги выше, чем высокородные, также на них распространяются очень суровые миграционные законы – простолюдины не имеют права покидать пределы своей родной провинции без специального разрешения. Миграция крайне жестко регулируется и для каждого региона имеются свои

квоты. Пособничество в нелегальной миграции считается тяжелейшим преступлением. Простолюдины в своем большинстве, занимаются тяжелым и низкоквалифицированным трудом. Простолюдины, народ суеверный и примитивный. Те простолюдины, что живут в городах образованнее и менее суеверны. Среди простолюдинов существует сословие министериалов. Те простолюдины, что одаренней или трудолюбивей остальных, имеют возможность вскарабкаться наверх по военной или по гражданской линии. Высокородный - глава рода само государство может проявить щедрость и посвятить простолюдина в министериала. Разумеется, слишком частые посвящения считаются преступным заигрыванием с низшим сословием, а слишком редкие - близорукой скупостью, и порицаются в среде высокородных. Эта прослойка чрезвычайно лояльна власти и имеет свои жесткие представления о чести (у простолюдинов, как известно, честь отсутствует в принципе). Чин министериала передается по наследству, по мужской линии, они могут владеть короткоствольным оружием и на них не распространяется миграционное законодательство.
На высокородных не распространяются миграционное законодательство. Большинство высокородных существуют на ренту с капиталов и акций своего рода, так как именно высокородным принадлежит вся сколько-нибудь крупная промышленность, некоторые занимаются предпринимательством, другие владеют обширными латифундиями. Обедневшие высокородные могут работать приказчиками, врачами или учителями. Многие служат в армии (особенно это касается высокородных прусского происхождения). Некоторые работают не из-за денег, а по призванию или просто от скуки.
Население Империи составляет 154 миллиона человек. Высокородные составляют примерно 2.5 % от общего населения, но расселены по Империи неравномерно. В крупных городах и провинциальных центрах они могут составлять до 10% процентов населения, в то время, как их процент в провинциях обычно составляет 1 %. Министериалы и патриции составляют примерно 4 % населения.

Миграционное законодательство

В империи очень жесткое миграционное законодательство. Пособничество в нелегальной миграции считается тяжким преступлением и сурово карается. Нелегальный мигрант теряет все гражданские права, включая право на жизнь, что означает отсутствие уголовной ответственности за нанесение ему какого-либо вреда. Так за убийство или нелегального мигранта полагается административный штраф (если мигрант был гражданином Империи, то штраф значительно выше), если только не будет доказано, что мигрант был убит из соображений самообороны. В случае задержания, нелегальные мигранты осуждаются на длительные сроки заключения.

Семья

Семья является важнейшим элементом в жизни высокородного и его главной опорой. Высокородные достаточно поздно заключают браки: мужчины в 23-30 лет, женщины в 21-25 лет, так, как считается, что создание семьи очень серьезный шаг и к нему надо подходить серьезно. В выборе супруга важную роль играет не только материальное положение и знатность рода, но и евгеника. Особенно это касается выбора жены, потому что будущая мать должна быть здорова. За два-три года до свадьбы обычно заключается помолвка. Расторжение помолвки без веских причин считается недостойным поступком. Молодожены должны получить согласие родителей с обеих сторон, брак может быть заключен и без этого, но в таком случае считается, что он не принесет счастья. Браки между близкими родственниками запрещены, но между двоюродными и троюродными братьями и сестрами разрешаются, хоть и не всеми одобряются. Брак должен быть заключен официально в государственном учреждении, хотя помимо этого молодожены могут проводить любые религиозные свадебные ритуалы, но без официальной регистрации брак недействителен. Когда только высокородный вступает в брак, он создает свою собственную семью и больше не является частью семьи своих родителей (хотя остается частью рода), обретая полную самостоятельность. Это очень важный этап в жизни любого высокородного. Заключение брака и рождение детей считаются священной обязанностью

высокородных. Все бездетные и мужчины, достигшие 25 лет и замужние бездетные женщины, достигшие 24 лет обязаны платить налог за бездетность (около 6%).

Продолжительность жизни

Продолжительность жизни в Империи серьезно разнится у различных слоев населения. Средняя продолжительность жизни высокородных (без учета несчастных случаев), которые имеют доступ к наиболее совершенной медицине, около 85 лет, и нередки случаи, когда высокородный преодолевает столетний рубеж. Продолжительность жизни у простолюдинов (также без учета несчастных случаев) составляет от 60 до 70 лет. Министериалы в среднем живут от 70-75 лет.

Евгеника

На территории Империи евгеника является частью официальной идеологии. В частности, при обнаружении у плода серьезных патологий рекомендуется производство аборта, который в этом случае производится бесплатно. Разумеется, это мало касается жителей небольших городов и деревень из-за слабого развития тамошней медицины. Особые распоряжения касаются генетической чистоты нации. В случае обнаружения у ребенка врожденной умственной отсталости (олигофрении) или фатальной патологии, делающей невозможным полноценную жизнь, государство не обеспечивает никакой поддержки семье, согласившейся принять ребенка. Если от такого ребенка отказываются, то он подлежит эвтаназии, так как государство не берет на себя заботу об олигофренах и вырожденцах, а подобный шаг расценивается как милосердие. Тем не менее, простолюдины нередко соглашаются взять в семью умственно отсталого или нежизнеспособного, но и в таком случае все олигофрены и нежизнеспособные подлежат принудительной стерилизации. Высокородные заботятся о генетической чистоте семьи, в первую очередь за здоровьем женщин. Существует целый ряд медицинских препаратов, позволяющих обеспечить более спокойное и благополучное течение беременности и укрепляющих здоровье и матери, и плода, также как и специализирующихся на подобных услугах клиник. Подобная терапия весьма дорого, но мало кто осмелиться экономить на будущем семьи.

Клятвы вассалитета

Клятвы, которые вассал приносил соверену, с древних времен были священными. Многое изменилось с тех времен, но клятвы верности остались священными, хоть теперь высокородные уже почти никогда не приносят их (хотя клятвы вассалитета иногда приносят обедневшие высокородные, либо как плата за спасение жизни). Исключение составляет клятва верности, принесенная всеми знатными родами, не только от своего лица, но и от лица своих потомков семье Габсбургов. Таким образом, все высокородные являются вассалами императора. Клятвы верности теперь приносят министериалы тем родам, которым они служат. Нарушение вассальной клятвы является тяжким преступлением не только с точки зрения чести (-3 к Чести), но и сточки зрения закона. Существует только три основания для прекращения действия клятвы: смерть сюзерена (если клятва была принесена конкретному человеку, а не всему роду), добровольный отказ от вассалитета со стороны сюзерена и предательство со стороны сюзерена. Клятва накладывает обязательства и на сюзерена, предательства вассала считается бесчестием (-2 к Чести).

Правители протекторатов (Короли Иберии, Греции, Болгарии и Франции, Принц Италийский, и Герцог Ливонский) также приносят клятвы вассальной верности Императору.

Политика

Империя является монархией, но император хоть и имеет значительную власть, мало вмешивается в политику как раньше. Высшим органом законодательной власти является Рейхстаг, который разделен на две палаты. В Рейхстаге двести мест, в верхней палате двадцать. Выборы в Рейхстаг происходят каждые пять лет. Правом голосом обладают все Высокородные. Рейхстаг принимает кандидатуру канцлера, внесенную императором, а канцлер, в свою очередь, формирует правительство, Сенат не избирается, а назначается императором из числа самых

знатных и влиятельных родов. Провинциями управляют губернаторы, которые назначаются Рейхстагом. Власть в районах принадлежит префектам, которые назначаются губернаторами. Бургомистры избираются населением города раз в пять лет, также как Законодательное собрание города.
Императоры Империи коронуются дважды, сначала в Вене, как Императоры Германские, а потом в Риме как Цезари (или, как их чаще называют в Империи, Кайзеры) Римские, что символизирует наследование императорами легитимности власти от Римской Империи.

Император Фердинанд Четвертый

Его Священное Величество Фердинанд Четвертый правит уже более тридцати лет. Его правление было относительно спокойным и стабильным. Хотя Кайзеру уже 76 лет, он все еще крепко держит власть в своих руках.
Наследником престола является старший сын Императора, кронпринц Фердинанд Франц.

Вооруженные силы (Рейхсвер)

Вооруженные силы Империи формируются на смешанной основе. Для простолюдинов служба в армии одна из немногих способов получить достойную зарплату и пенсию. Армейский контракт подписывается на пять лет и потом может быть продлен. Призывники никогда не проходят службу в той провинции, из которой они родом. Часть вооруженных сил формируется из наемников из протекторатов (Иностранные Легионы), но такие подразделения проходят службу только в протекторатах. Отдельные подразделения формируются из выпускников т. н. «Военных школ» (часто называемые «белощитниками» из-за эмблемы Военных школ в виде белого щита). Все дети-сироты мужского пола в Империи воспитываются в Военных школах, т. е. специализированных детских домах, где они с детства обучаются военному делу. По достижении совершеннолетия, все они становятся солдатами, хотя они обязаны отслужить только четыре года, большинство из них продлевает контракты и служит большую часть жизни, так как не имеют других перспектив и с детства готовились только к военному делу. В армии особое место занимают карательные части (называемые иногда «Крылатой Смертью» из-за эмблемы карательных подразделений в виде черепа с орлиными крыльями) т. к. внутренняя ситуация в некоторых регионах (Славония, Остланд, доминионы) остается напряженной. Высший командный состав состоит практически исключительно из высокородных, в то время как среди младшего командного состава много министериалов. Солдату, отслужившему десять лет или демобилизованном из-за полученных травм, предоставляется право выбора места поселения и предоставляется жилье. Каждый регион имеет свои квоты, но выбор, тем не менее достаточно широкий, хотя шанс поселиться в Вене или Кенигсберге очень невелик.

Военные звания

Звания несколько разнятся у разных родов войск, в общем виде выглядят следующим образом:
1.Должность или специальность, например Shuetze (стрелок) или Kanoier (артиллерист)
2.Ober…(по должности или специальности) например Obershuetze или Oberkanoier
3.Gefreiter (Гефрайтер)
4.Obergefreiter (Обергефрайтер)
5.Stabsgefreiter (Штабсгефрайтер)
6.Unteroffizier (Унтерофицер)
7.Unterfeldwebel (Унтерфельдфебель)
8.Feldwebel (Фельдфебель)
9.Oberfeldwebel (Оберфельфебель)
10.Stabsfeldwebel (Штабсфельдфебель)
11.Leutnant (Лейтенант)
12.Oberleutnant (Оберлейтенант)
13.Hauptmann (Гауптманн, аналог капитана)
14.Major (Майор)
15.Oberstleutnant (Оберстлейтенант, аналог подполковника)

16.Oberst (Оберст, аналог полковника)
17.General-major (Генерал-майор)
18.General-leutnant (Генерал-лейтенант)
19.General-oberst (Генерал-оберст)
20.General-feldmarschall(Генерал-фельдмаршал)
21.Reichsmarschal (Рейхсмаршал)

Легионы

В доминионах и колониях используются военные подразделения, известные как Легионы. Они представляют собой дивизии, сформированные из наемников из разных стран, обученных и экипированных по имперскому образцу с преимущественно имперским офицерским составом. Солдатам Иностранных легионов гарантировано социальное обеспечение (включая пенсию для прослуживших десять и более лет) и достойный заработок. За службу в Легионах иностранцам не дается имперское гражданство.

Имперские владения

Империя владеет Ближним Востоком (Ближневосточный Доминион), Северной Африкой (Североафриканский Доминион) значительной частью Центральной и Южной Африки (Африканский Доминион), а также Индонезией и частью Полинезии (Доминион Макронезия). Эти территории используются исключительно как источник сырья и местное население находится фактически на рабском положении. Активного заселения этих территорий европейскими мигрантами не предпринимается, инфраструктура развита только в той мере, чтобы обеспечить добывающую промышленность и нужды колониальных сил. Метрополия мало вмешивается во внутреннюю политику этих колоний, пока гауляйтеры и наместники (преимущественно состоящие из младших отпрысков знатных родов) обеспечивают бесперебойную поставку сырья и поддерживают на своих территориях порядок. Колониальные власти часто поддерживают для укрепления власти местных князьков и вождей, нередко специально стравливая их друг с другом. Любое неповиновение или попытка бунта безжалостно подавляются.
Испания владеет Южной, Центральной и частью Северной Америки, Частью Африкм и Филиппинами.

Юриспруденция

Высокородные и простолюдины в Империи не равны перед законом. В отношении простолюдинов закон суров. За незначительные преступления осужденный направляется в тюрьму, за тяжкие преступления отправляют в концентрационные лагеря. Законодательство предельно жестоко: после двух-трех судимостей (в зависимости от тяжести преступления) приговаривают сразу к расстрелу. Для министериалов существуют отдельные, более комфортабельные тюрьмы, но законодательство по отношению к ним еще жестче. В случае вынесения смертного приговора, им предоставляется возможность покончить с собой.
В отношении высокородных закон гораздо более мягок. Совершение преступления высокородным считается если и не следствием психической болезни, то уж наверняка следствием нервного расстройства. Поэтому отношение к высокородному преступнику скорее как к больному. Тюрьмы для высокородных похожи скорее на комфортабельные больницы, где осужденные изолированы от общества в одиночных камерах и погружены в раздумья о глубочайшей неправильности своих действий. Поощряются занятия живописью и литературой. За хорошее поведение срок может быть сокращен на треть (на половину в случае государственной амнистии). Законодательство гораздо мягче. Многие преступления наказываются штрафами. Убийство простолюдина и высокородного наказывается по-разному. Смягчающими обстоятельствами считается защита чести рода (включая кровную месть). Смертный приговор выносится только в случае государственной измены (следует помнить, что по законам Империи к измене Родине приравнивается и расхищение государственных средств в особо крупных количествах, и сознательное снижение обороноспособности имперских войск)

при этом осужденному предлагается покончить с собой (по обычаям Империи самоубийство смывает с человека и его рода любой позор или преступление). Но при этом за некоторые преступления (гомосексуализм, серийные убийства) приговаривают к особенному принудительному лечению, после чего приговоренного накачивают нейролептиками и он фактически прекращает сознательное существование.

Кровная месть. Дуэли

В среде высокородных распространен институт кровной мести. Убийство из мести считается смягчающим обстоятельством, но все равно считается преступлением. Дуэль же является предусмотренной законом формой кровной мести или защиты чести. Если дуэль ведется по всем правилам, т. е. в заранее назначенную дату, с присутствием наблюдателей из полиции и кареты скорой помощи, то убийство или нанесенная на дуэли травма не считается преступлением. Дуэли, обычно, не ведутся до смерти, а только до ранения одного из дуэлянтов. Дуэль ведется на огнестрельном или холодном оружии, если кто-то из участников дуэли обладает парапсихологическими способностями, то их использование позволяется, хотя и считается не совсем честным поступком. Если в силу объективных причин высокородный сам не может защитить свою честь (женщины, дети, тяжелые болезни или преклонный возраст), то вместо него может выступить любой совершеннолетний родственник, в некоторых случаях даже близкий друг или слуга из министериалов (последнее только в том случае, если ни дееспособных родственников, ни друзей у высокородного нет). Министериалы имеют право вызвать высокородного на дуэль, хотя тот может отказаться. Выбор оружия предоставляется тому, кого вызвали, но при этом считается правильным выбирать пистолеты только в случае действительно серьезного повода. Нередко в дуэлях на холодном оружии допускаются элементы брони (чаще всего латные перчатки и защитные забрала).

Денежная система

Официальной денежной единицей Империи является имперская марка. Одна марка равняется 100 пфеннигам. Купюры бывают достоинством в 1, 5, 10, 50, 100 и 500 марок. Монеты бывают достоинством в 1, 5, 10 и 50 пфеннигов, а также в 1 марку. Инфляция в Империи невелика, в пределах 3-4 процентов в год.

Время: 1698 год по Имперскому календарю. Правление Его Священного Величества Фердинанда Четвертого.

Место: Альтштадтский район, Имперская провинция Трансильвания.

Имперская провинция Трансильвания

Центром провинции является город Зегерштадт. Губернатор провинции – граф фон Шлоссадлер. Трансильвания считается одной из самых тихих и глухих провинций Империи. Местное население суеверно и малообразованно. Основная масса населения румыны, но также в провинции проживает большое количество венгров и немцев. Трансильвания богата полезными ископаемыми, прежде всего бурым углем, железом, свинцом, марганцем, золотом, медью, газом, солью и серой. Хорошо развита сталелитейная, химическая и текстильная промышленность. Но основным занятием населения провинции все же является сельское хозяйство, прежде всего виноделие и выращивание фруктом, а также заготовка и переработка древесины.

Temeschwar
Provinz
Galizien
Provinz
Zeger
Zegerstadt
Klugestadt
Klügestadt
Bessarabien Provintz
Braschov
Aldstadt
Aldstadt
Rabensburg
Zimischer
Zimisch
Slavonien
Provinz
Rumanien
Das
Schwarze
Meer
- Provinzhauptstadt
- Raumhauptstadt
1 - Weißenburg

Альтштадтский район

Центром района является город Альтштадт. Префект района – барон фон Цер. В районе проживает довольно большое количество высокородных родов. Альтштадт второй по величине город Трансильвании. Остальной район малонаселен и покрыт густыми лесами.

Альтштадт

Население Альтштадта составляет примерно 250000 человек. Город является одним из промышленных центров Трансильвании. Предприятия относятся в основном к оборонной и перерабатывающей сферам. Бургомистром Альтштадта является Генрих Рихард фон Ротштайн.

Районы города

Трущобы: окраины и спальные районы, место обитания простолюдинов и основной рассадник преступности. В некоторых районах введены усиленные наряды полиции.
Промышленный район: место нахождения индустриальных предприятий города.
Центр: деловой и культурный центр города. В центре наряды полиции усилены.
Район высокородных: район на окраине, где проживают высокородные. Здесь введены усиленные наряды полиции.

Достопримечательности

Альтштадская психиатрическая клиника: хорошо оборудованная клиника с высоким уровнем персонала. Лучшая, после Зегерштадтской, психиатрическая клиника в Трансильвании.
Альтштадтский Университет: второй по престижу и качеству образования университет Трансильвании.
Аэропорт: В Альтштадте расположен небольшой аэропорт.
Военная база: в Альтштадте находится третья бригада двенадцатой дивизии «Волчья стая». Командующий гарнизоном – генерал фон Зеккер.

Школа Геспенстберг

Геспенстберг – школа, расположенная в горах Альтштадского района. Названа в честь находящейся неподалеку горы Геспенстберг (Призрачная гора). Геспенстберг считается престижной школой и в ней учатся дети со всей провинции. Обучение в школе длится три года. На каждом курсе по три параллельных класса. Учащиеся живут в комфортабельных однокомнатных апартаментах, уезжая, домой на новый год и летом. Школа имеет гуманитарно-естественнонаучную направленность. Кроме основной программы учащиеся также обязаны посещать факультатив на выбор ученика. Факультативов в школе несколько:
- Естественнонаучный
- Изобразительное искусство
- Наследие предков
- Филологический

В школе проходит обучение около 120 учеников. Преподавательский состав насчитывает около двадцати учителей. Кроме того, в школе работает врач, две медсестры, двадцать пять человек охраны, десять техников и сорок чернорабочих.
Персонажи, окончившие Геспенстберг, получают Контакт со школой на 1 бесплатно.

История школы

История школы тесно связана с родом фон Аргенбаум. Аргенбаумы жили в Трансильвании с незапамятных времен и были древним и уважаемым родом. Но род этот становился все малочисленнее и, в конце концов прервался на Генрихе Фридрихе фон Аргенбауме, который, собственно и являлся основателем школы. Школа Геспентберг была построено в 124 г. н. э. на деньги Аргенбаума, на земле, принадлежавшей этому роду неподалеку от родового поместья

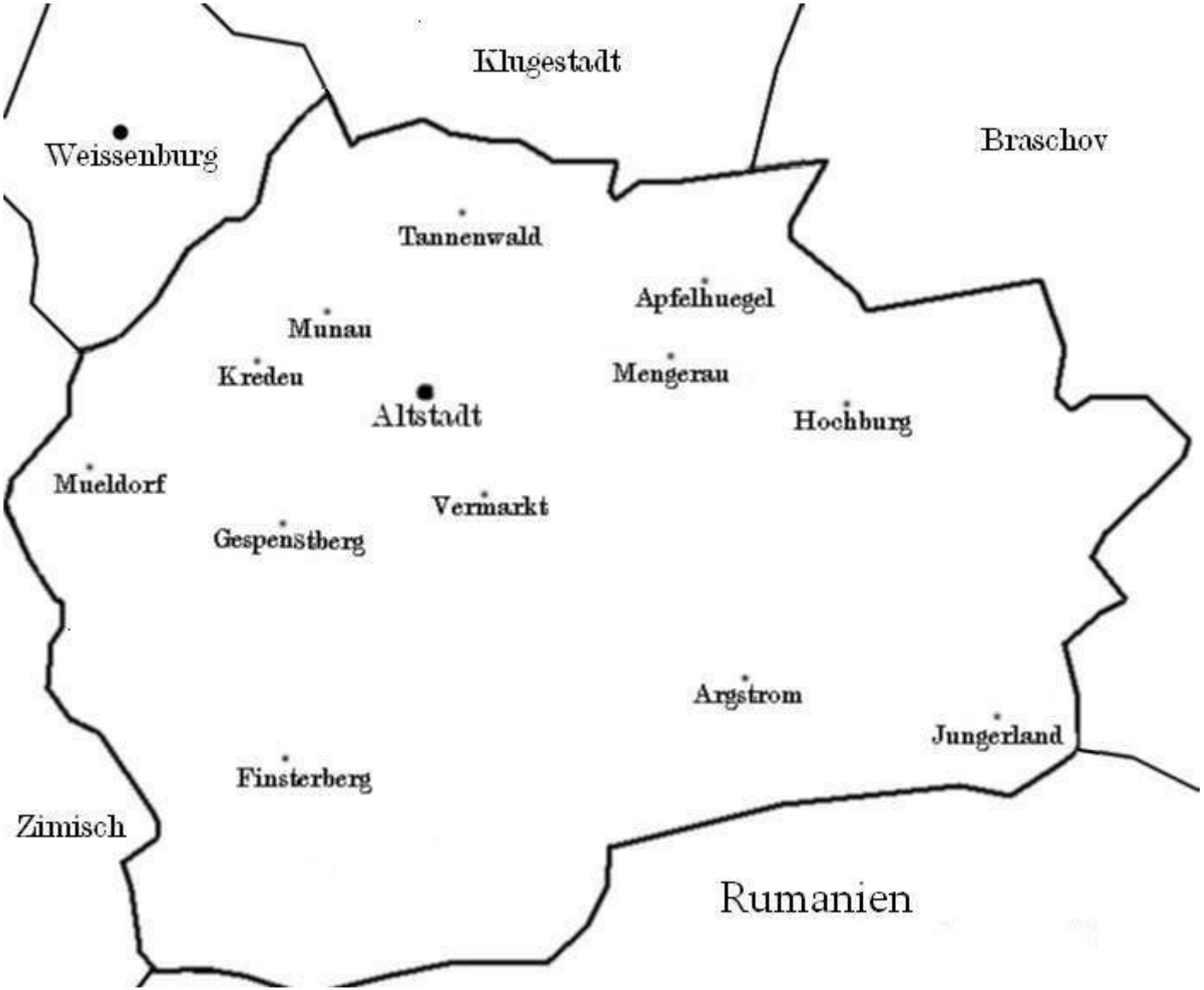
фон Аргенбаумов. Фридрих фон Аргенбаум был также известным историком и оккультистом, автором нескольких книг на данную тематику. Аргенбаум погиб при пожаре в своем поместье неподалеку от Геспентсберга в 129 году при загадочных обстоятельствах. Он не был женат и не оставил после себя известных потомков. Хотя род Агрегбаумов прервался на Фридрихе, но многие знатные роды Трансильвании являются родственниками этой семьи.

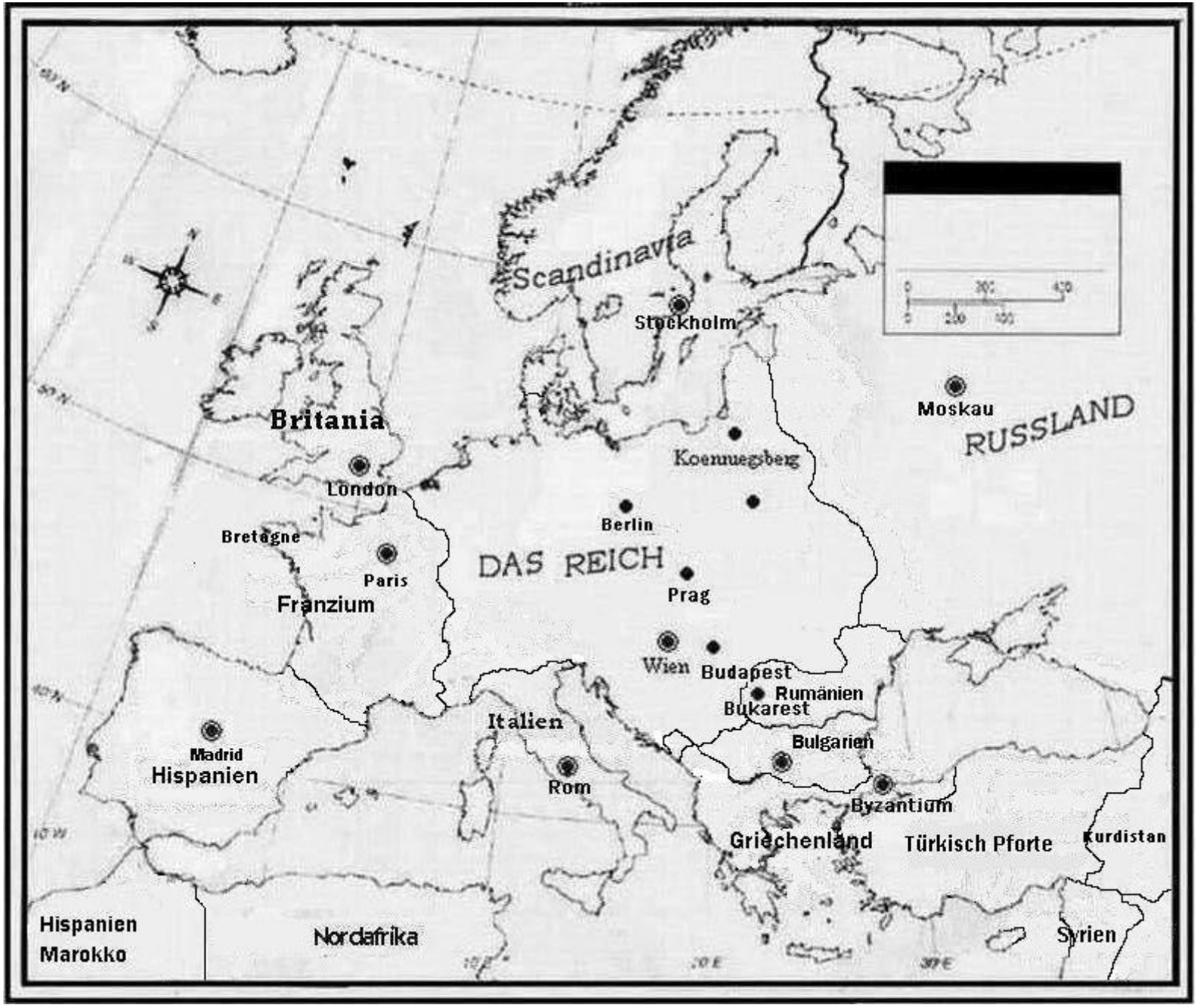
Танненвальд

Небольшой провинциальный городок, расположенный в Альтштадском районе. В городе расположено несколько промышленных предприятий. Высокородных в Таннервальде живет мало. Считается образчиком мещанского быта.

Мунау-Кориште

Поселок, расположенный на окраине леса Мунау (Мунаувальд). Поселок, как и его население, невелик. Представляет собой классическую трансильванскую деревню.


Klugestadt
Weissenburg
Braschov
Tannenwald
Apfelhuegel
Munau
Kredeu
Mengerau
Altstadt
Hochburg
Mueldorf
Vermarkt
Gespenstberg
Argstrom
Jungerland
Finsterberg
Zimisch
Rumanien


Scandinavia
Stockholm
Moskau
RUSSLAND
Britania
London
Koennuegsberg
Berlin
Bretagne
Paris
Franzium
DAS REICH
Prag
Wien
Budapest
Rumänien
Bukarest
Italien
Madrid
Hispanien
Rom
Bulgarien
Byzantium
Griechenland
Türkisch Pforte
Kurdistan
Hispanien
Marokko
Nordafrika
Syrien

Ritter des Heiligen Reichs

Иная мать хочет иметь счастливых, почитаемых детей, иная - несчастных: ибо иначе не может обнаружиться ее материнская нежность.

Фридрих Вильгельм Ницше

Родные дети своей земли

Эта глава посвящена созданию игровых персонаже. Героями игры являются молодые высокородные, надежда и цвет нации. Родные дети своей страны. Ведущий в игре зовется Die Stimmen (Голоса).

Angaben (Характеристики)

Характеристики отображают врожденные склонности и личные данные персонажа. Они разделены на три группы.

Значение характеристики

1 - Низко
2 - Посредственно
3 - Неплохо
4 - Хорошо
5 - Отлично
6 – Человеческий максимум

Значение Характеристик при генерации не может превышать 5. Количество очков, которые игрок получает на распределение между, Характеристиками зависит от его происхождения:
Высокородный: 28
Министериал: 26
Простолюдин: 22-24

Физические характеристики
Kraft (Сила) – физическая сила персонажа
Gewandtheit (Ловкость) – ловкость и маневренность персонажа
Ausdauer (Выносливость) – выносливость персонажа

Социальные характеристики
Würde (Достоинство) – степень уверенности в себе умение персонажа держать себя.
Charme (Обаяние) – степень обаяния персонажа
Äußere (Внешность) – внешний вид персонажа и его привлекательность

Ментальные характеристики
Wahrnehmung (Восприятие) – острота восприятия персонажа
Intelligenz (Интеллект) – интеллектуальные способности персонажа
Willenskraft (Воля) – сила воли персонажа

Fertigkeiten (Навыки)

Все навыки делятся на обычные, сложные и специальные. Простые навыки – это врожденные умение, которыми в той или иной степени владеет каждый. Поэтому, не владея навыком,

персонаж может проходить проверки при помощи одной только соответствующей характеристики. Сложные навыки также может применять каждый, но сложность броска в таком случае увеличивается на два. Специальные навыки невозможно применять, не имея хотя бы базовых познаний в них.

Значение навыка
1 – Базовые познания
2 - Посредственно
3 - Неплохо
4 - Хорошо
5 - Отлично
6 – Человеческий максимум
При генерации нельзя поднимать навык выше 5.
Количество свободных очков, которые игрок получает на распределение между навыками и Особенностями, зависят от жизненного опыта и образования.
Обыватель: 30
Начинающий персонаж: 40
Опытный персонаж: 50
Ветеран: 60

Навыки

Персонаж должен потратить на навыки не менее половины своих свободных оков. Ниже приведен список всех навыков.

Простые навыки	**Сложные навыки**	**Специальные навыки**
Атлетика	Этикет	Образование
Рукопашный бой	Ближний бой	Компьютер
Наблюдательность	Фехтование	Управление
Реакция	Пистолеты	Командование
Блеф	Ружья	Медицина
Мошенничество	Тяжелое оружие	Хирургия
Запугивание	Техника	Юриспруденция
Хладнокровие	Взлом	Психоанализ
Пытки	Первая помощь	Оккультизм
Убеждение	Ремесло	Точные науки
Скрытность	Знание криминала	Химия
Выживание	Знание оружия	Биология
Логика	Искусство	Взрывотехника
Исполнение	Вождение	Инженерия

Вторичные характеристики

Для удобства вычислений введен ряд вторичных характеристик. На их значения могут влиять некоторые Достоинства и Недостатки

Reflexen (Рефлексы) (Ловкость + Реакция) – скорость реакции персонажа
Standhaftigkeit (Жизнестойкость) (Выносливость + Атлетика) – жизнеспособность и стойкость организма персонажа
Nerven (Нервы) (Воля + Хладнокровие) – способность персонажа переносить психические травмы и нервное напряжение.

Überraschend (10+Выносливостьх5): Стойкость персонажа к ошеломляющему вреду. Когда эта характеристика достигает 0, персонаж теряете сознание. Эта характеристика имеет два значения, первое (половина от базового), это повреждения, необходимые, чтобы вывести персонажа из строя на один раунд, второе (базовое), это повреждения, которые приводят для персонажа к потере сознания.

Blutkraft

Blutkraft - это мистическая сила Крови персонажа. Начальное значение Blutkraft равняется 2. При генерации персонажи не могут брать значение Blutkraft выше 6.

Ausmaß (Размер)

От размера зависит величина повреждений, которые может выдержать персонаж. По умолчанию, размер персонажа равен трем, но он быть изменен определенными Особенностями персонажа. За каждую единицу значения Размера выше трех, персонаж получает +1 к Жизнестойкости.

Определение веса

У некоторых игроков могут возникнуть проблемы с определением веса своего персонажа. Оптимальным весом для мужчины является вес, вычисляемый по следующей формуле: Рост персонажа (в сантиметрах) – 105. Для женщин формула оптимального веса немного другая: Рост персонажа (в сантиметрах) – 110. Используя эти формулы игрок может определить вес своего персонажа с учетом его телосложения.

Reputation (Репутация)

Репутация отражает социальный статус персонажа. Существует три вида Известности:
Ehre (Честь)
Einfluß (Влияние)
Furch (Страх)
Высокородные имеют базовые значение Влияния и Чести 2, министериалы имеют базовое значение Чести и Влияния, равное 1, простолюдины не имеют очков в Репутации. Репутация может повышаться или падать либо благодаря некоторым достоинствам и недостаткам, либо в ходе самой игры в результате деятельности персонажей.

Besonderheiten (Особенности)

Это особые качества персонажа. В скобках указана цена Особенности в свободных очках.

Vorzugen (Достоинства)

Природа награждает каждого из своих детей по-своему. Персонаж может потратить на достоинства столько очков, сколько посчитает нужным (но не более половины от общего числа свободных оков).
Амбидекстрия (2/3) Персонаж одинаково ловко владеет обеими руками и не имеет штрафа -4 при использовании нерабочей руки. При тренированной (3) амбидекстрии персонаж может писать двумя руками и модификатор на стрельбу с двух рук становится -1, -2 в случае ведения огня по двум разным целям.
Гибкость (2) Персонаж от природы необычайно гибок. Персонаж получает модификатор +2 ко всем проверкам, требующим гибкости.
Инстинкт убийцы (4/6) Персонаж является прирожденным убийцей. Звериные инстинкты в нем очень сильны. +1/+2 к Рефлексам, +1/+2 ко всем боевым взаимодействиям (стрельба, ближний бой и т. д.)
Молниеносные рефлексы (3) У персонажа прекрасные рефлексы +2 к Рефлексам.
Хорошее зрение (3) У персонажа хорошее зрение. +2 ко всем проверкам на зрение.
Хороший слух (2) У персонажа хороший слух. +2 ко всем проверкам на слух.
Стальные нервы (3) Персонаж необычайно невозмутим и холоднокровен.+2 к Нервам.

Большие размеры (4) Персонаж имеет Размер 4, +1 к Жизнестойкости +5/10 к Überraschend, +2 ко всем броскам на попадание в персонажа.
Повышенный иммунитет(2) Персонаж очень устойчив к болезням и токсинам. +2 ко всем проверкам на Иммунитет.
Богатство (4/6) Персонаж принадлежит к богатому роду даже по меркам высокородных. Ресурсы персонажа на категорию выше, если персонаж очень богат (6), Ресурсы персонажа на две категории выше.
Ветеран (2) Персонаж прошел службу в действующей армии. +1 к Жизнестойкости +5/10 к Überraschend +1 к Чести.
Каратель (3) Персонаж прошел службу в карательных отрядах +2 к Страху. +1 к Жизнестойкости +5/10 к Überraschend. Эту особенность нельзя брать вместе с особенностью Ветеран.
Человек чести (1/2) Персонаж известен как человек исключительной чести.+1/+2 к Чести.
Связи (1/2) Персонаж владеет значительными связями для своего социального положения. Персонаж получает +1 к Влиянию и +2/+4 к Контактам.
Должник (2/4/6) Есть человек, который чем-то обязан персонажу. Цена Достоинства зависит от положения и силы должника.
Техническое усовершенствование (4/6) тело персонажа было усовершенствовано путем внедрения в него импланта. Как правило, импланты присутствуют у персонажей, перенесших тяжелую травму, и представляют собой кибернетические протезы. 4 очка – незначительное усовершенствование (протез на том же уровне, то была и утерянная способность), 6 очков – высокотехнологичный протез.
Прирожденный лингвист (3) Персонаж необычайно легко усваивает языки. Цена приобретения знания иностранных языков для персонажа уменьшается вдвое (округление вниз).
Порода (2/5) Персонаж является отпрыском знатного и древнего рода с богатой историей и генеалогией. Персонаж получает модификатор +1/2 к Влиянию, модификатор +2/4 на социальную реакцию при общении с высокородными и представителями официальной власти. +1/2 к Blutkraft.
Глава семьи (4) Персонаж является главой своего рода и все силы и ресурсы его семьи находятся в его руках. +2 к Влиянию, Ресурсы персонажа на одну категорию выше. Не рекомендуется Голосам разрешать игрокам брать эту Особенность при генерации.
Титул, барон (2) Персонаж носит баронский титул. +1 к Влиянию.
Титул, граф (4) Персонаж носит графский титул. +2 к Влиянию.
Титул, маркграф (5) Персонаж носит маркграфский титул. +3 к Влиянию.
Титул, герцог или фюрст (6) Персонаж носит герцогский или княжеский титул. +4 к Влиянию, ресурсы персонажа на единицу выше. Может быть взято только с разрешения Голосов.

Mängelen (Недостатки)

Природа никогда не забирает ничего безвозмездно. За все, что она отняла, она расплачивается чем-то иным. Хотя и далеко не всегда этот обмен равноценен. Персонаж не может брать недостатков на сумму более 10 очков.
Замедленная реакция (2) У персонажа замедленная реакция. -2 к Рефлексам.
Не тренированный (3) Персонаж очень слаб и нерешителен в бою. -1 к Рефлексам, -1 ко всем боевым взаимодействиям (стрельба, ближний бой и т. д.). Часто встречается у женщин (для них этот недостаток имеет цену 2 очка).
Плохое зрение (2/3) У персонажа плохое зрение. Персонаж получает модификатор -2/-4 ко всем проверкам, связанным со зрением без использования очков или контактных линз.
Дальтонизм (1) персонаж плохо различает цвета, что может создать для него существенные трудности в некоторых ситуациях.
Плохой слух (2) У персонажа плохой слух -2 ко всем проверкам на слух.
Нервный (3) Персонаж отличается нервозностью. -2 к Нервам.
Малые размеры (3) Персонаж имеет Размер 2, -1 к Жизнестойкости, -1 ко всем броскам на попадание в персонажа. -5/10 к Überraschend.

Болезненный (3) Персонаж очень болезненен. -2 к Жизнестойкости.
Пониженный болевой порог (2) Персонаж очень чувствителен к боли. -2 ко всем проверкам на болевой шок.
Бедность (3) Персонаж происходит из бедного рода. Ресурсы персонажа на одну категорию ниже.
Долги (2/3) Персонаж или его семья имеют определенные долги. За два очка долг не превышает 50000 марок, за три очка долг может составлять до 250000 марок. Персонаж также получает -1 к Чести.
Дурной вкус (1) У персонажа совсем нет вкуса и он лишен эстетического чувства. Персонаж получает -2 на все броски, связные с искусством. Так же это дает как правило модификатор -2 к социальной реакции (первое впечатление), так как персонаж безвкусно одевается.
Темное прошлое (2) Персонаж был осужден или же проходил принудительное лечение в психиатрической клинике. Персонаж вызывает повышенное подозрение у окружающих, особенно у представителей власти и органов охраны правопорядка. Персонаж получает -1 к Чести.
Дурная слава (2) О персонаже ходит дурная слава -2 к броскам на Социальную реакцию, -1 к Чести, +1 к Страху.
Враг (1-4) Персонаж имеет личного врага. Цена недостатка зависит от силы и влияния врага.
Хрупкость (3) Из-за хрупкого строения персонажа, его раны заживают в полтора раза медленнее. -1 к Жизнестойкости, -5/10 к Überraschend. Для женщин, этот недостаток стоит только 2 очка.
Уродство (4) Персонаж невероятно уродлив от природы или вследствие травмы. Внешность персонажа равна 0, персонаж получает модификатор -6 ко всем социальным проверкам, связанным с внешностью, но +2 к Страху. Для женщин этот Недостаток имеет цену 6.
Хромота (2/3) Персонаж хромат, что является результатом травмы или болезни. -2/-4 к действиям, связанным с двигательной активностью. Скорость передвижения падает в 1.5 или 2 раза соответственно. Персонажу очень тяжело бегать, при серьезной хромоте (3) персонаж бегать не может в принципе. Для нормального передвижения может понадобиться палка или трость. Персонаж получает также модификатор -2 (-4 при сильной хромоте) ко всем действиям, связанным с подъемом или перенесением серьезных тяжестей или громоздких предметов (т. е. когда есть нагрузка на ноги).
Увечье (разнится) Персонаж имеет какое-то увечье. Цена Недостатка зависит от типа увечья: Изувеченная рука (3): Рука персонажа повреждена или деформирована. Персонаж получает модификатор -4 на все действия этой рукой.
Отсутствует глаз/Бельмо (3) У персонажа отсутствует один глаз, или же в силу каких-то причин один глаз не видит. Персонаж получает модификатор -2 на все проверки связанные со зрением и -4 на все проверки, для которых необходима широта обзора.
Отсутствует рука/нога (4) У персонажа отсутствует рука или нога.
Шрамы (2/3) Персонаж обезображен шрамами. Персонаж получает модификатор -2/4 ко всем социальным броскам, связанным с внешностью. +1 Страх.
Старая рана (2/3) Персонаж в прошлом получил серьезную травму. Персонаж имеет какое-то увечье или два увечья (3 очка) как ее последствие.
Потеря голоса (2/3) Возможности коммуникации ограничены шепотом или крайне затруднены, например, заиканием, либо персонаж может издавать звуки, но не говорить без внешних устройств.
Бесплодие (2) Персонаж бесплоден и не может иметь детей. Бесплодие является признаком вырождения, поэтому, если об этом недостатке становится известно, то персонаж получает -1 к Влиянию.
Сибарит (2) Персонаж привык жить в роскоши. Расходы на жизнь в два раза выше, недостаточно веселая и комфортабельная жизнь может погрузить персонажа в меланхолию. Персонажу требуется в 1.5 раза больше времени на сон, если условия недостаточно комфортные.

Кошмары (2) Персонажа преследуют кошмары. Персонажу требуется в 1.5 раза больше времени на сон, так же, как и всем кто спит от него неподалеку.
Лишенный прав наследия (3) Персонаж не получает ренту либо из-за бедности своего рода, либо из-за обилия других наследников. Персонаж не может получать ренты, и вынужден зарабатывать себе на жизнь. Ресурсы персонажа на категорию ниже.
Суеверия (2) Персонаж подвержен суевериям и панически боится колдовства. -4 к проверкам на Сверхъестественное. У простолюдинов эта особенность присутствует по умолчанию, а избавиться от нее стоит 2 очка.
Кровосмешение (3/5) В роду персонажа практиковалось кровосмешение. -1 к Влиянию, -1 к Нервам, -1 к Жизнестойкости +1 к Blutkraft. При далеко зашедшем кровосмешении (5), персонаж получает -1 к Влиянию, -2 к Нервам и -2 к Жизнестойкости и +1 к Blutkraft. Увеличение Blutkraft в результате кровосмешения происходит только у высокородных, или в случае, если оба родителя имели определенную часть высокородной крови. Если персонаж имеющий недостаток Кровосмешение имеет также Особенность Сильная Кровь, то он получает дополнительно +1 к Blutkraft.
Альбинос (3) В теле персонажа нет пигмента меланина. У персонажа розоватая кожа, и он легко получаете солнечные ожоги. Волосы персонажа полностью белые, а глаза - кроваво-красные, что делает персонажа довольно отталкивающей фигурой. Персонаж получает модификатор – 2 ко всем броскам на Восприятие, когда он действует на ярком свете без защитной спецодежды и солнечных очков. Персонаж получает модификатор - 4 к Социальной реакции. Персонаж получает +1 к Blutkraft.
Слабый иммунитет (2) У персонажа очень слабая иммунная система. Персонаж получает -1 к Жизнестойкости и -4 ко всем проверкам на Иммунитет.
Мягкосердечие (2) Персонаж очень добр и мягкосердечен. Персонаж получает -4 ко всем проверкам на Жестокость и не может спокойно пройти мимо чьего-то горя и ли причинить кому-нибудь вред.
Курение (1) Персонаж курит. Персонаж получает модификатор -2 ко всем проверкам, требующим продолжительных нагрузок на легких, таких как бег. При воздержании от курения персонаж становится нервным (-2 ко всем прверкам, связанным с Нервами)
Робость (1) Персонаж очень робок и нерешителен. Любые броски на социальное взаимодействие при большом количестве людей или в присутствии малознакомых людей получают модификатор -2.
Зависимость (3) персонаж пристрастен к какому-то наркотику.
Грязная кровь(3): род персонажа недостаточно тщательно следил за чистотой своей крови. -1 к Blutkraft, -1 к Влиянию.

Знание языков

Большинство высокородных владеют несколькими языками. Знание каждого языка приобретается за определенное количество свободных очков. Каждый язык имеет свою базовую стоимость, эта стоимость знания языка на среднем уровне. Для языков романской группы (английский, итальянский, испанский, французский, румынский) базовая стоимость равна двум очкам. Для индоевропейских языков не романо-германского происхождения (славянские языки, венгерский, греческий, санскрит), базовая цена равна 3 очкам. Наконец, для языков неиндоевропейского происхождения базовая цена равна 4 очкам. Отдельно стоит выделить имперский немецкий – это диалект, распространенный в центральных провинциях Империи и являющийся официальным языком Империи, его отличия от остальных германских диалектов невелики, а потому приобретение знания этого диалекта на экспертном уровне стоит всего 1 очко, такая же цена владения прочими немецкими диалектами. На базовую сложность приобретения языка оказывает воздействие целый ряд дополнительных модификаторов к цене, которые приведены ниже. Тем не менее, цена владения языком никогда не может опуститься ниже 1.

Плохое знание языка (-1 очко) – персонаж владеет языком плохо и поверхностно. Персонаж получает модификатор -2 ко всем попыткам перевода с данного языка и к любым попыткам социального взаимодействия используя данный язык.
Письменная речь (+1-3 очка) персонаж владеет не только разговорным, но и письменным языком. Персонаж может хорошо читать и писать на данном языке (при среднем знании языка попытки письменного перевода или перевода текста получают модификатор -2). Цена зависит от типа письменности языка. Для языков, использующих латинский алфавит, цена равна 1, для европейских языков, не использующих латинский алфавит, цена равна 2 и, наконец для неевропейских алфавитов (иероглифы, тибетский, арабский) цена равна 3.
Языковое окружение (-1): для персонажей либо живущих в регионах, где достаточно распространен не немецкий язык, либо долгое время пробывшие в другой стране или доминионе, цена приобретения данного языка уменьшается на 1. Более того они владеют данным языком на примитивно уровне (получая модификатор -4 ко всем попыткам перевода и -6 к любым попыткам изъяснения на данном языке).
Отличное знание языка (+1 очко) – персонаж великолепно владеет языком, практически на уровне носителя. Персонаж получает модификатор + 2 ко всем попыткам перевода с данного языка и не получает отрицательного модификатора к попыткам социального взаимодействия используя данный язык (при среднем знании языка на все подобные попытки персонаж получает модификатор -1). .
Персонажи, имеющие гуманитарное образование получают три очка для приобретения знаний языков. Персонажи с негуманитарным образованием получают 1 очко.

Erfahrung (Опыт)

Чтобы поднять навык необходимо затратить 3*(желаемое значение навыка) число очков опыта. Чтобы поднять характеристику - 6*(желаемое значение атрибута) опыта. Поднятие и навыка, и характеристики до 6 требует в два раза больше опыта.

Ressourcen (Ресурсы)

Ресурсы, это тот уровень материального обеспечения, который имеет персонаж благодаря своему статусу и наследству. Базовое значение Ресурсов равно 2, но может быть изменено некоторыми Особенностями. Следует отметить, что приведенные ниже правила по Ресурсам применимо только для высокородных и не может использоваться для простолюдинов и министериалов.

Уровень Ресурсов
1 - 5 очков на материальное оснащение.
2 – 10 очков на материальное обеспечение.
3 - 20 очков на материальное обеспечение.
4 – 30 очков на материальное обеспечение.
5 - 40 очков на материальное обеспечение
6 – 60 очков на материальное обеспечение.
Шестой уровень всегда стоит два очка и может быть взят только с разрешения Голосов.

Имущество персонажа

Оружие и прочее оборудование покупается из расчета одно очко – 5000 марок. Кроме того, при генерации персонажи могут приобретать некоторые дорогостоящие объекты.
Примечание: уровень доходов отражает не доходы всей семьи персонажа, а только его долю в доходе семьи. Общие доходы семьи примерно на два уровня выше. Это не касается персонажей, не имеющих семьи или лишенных прав наследия.

Доходы

Рента: Персонаж владеет источником дохода, не требующим от него приложения каких-либо усилий. Это могут быть акции и другие ценные бумаги, земля либо что-то еще. Также, это доля персонажа в общем капитале его рода. Цена: от 2 до 20.
Конкретные размеры капитала, принадлежащего персонажу, зависит от уровня:
1 – Капитал оценивается в 50000 марок, 1000 марок ежемесячной ренты.
2 – Капитал оценивается в 200000 марок, 3000 марок ежемесячной ренты.
3 - Капитал оценивается в 500000 марок, 10000 марок ежемесячной ренты.
4 - Капитал оценивается в 1000000 марок, 20000 марок ежемесячной ренты.
5 - Капитал оценивается в 3000000 марок, 500000 марок ежемесячной ренты.
6 - Капитал оценивается в 10000000 марок, 100000 марок ежемесячной ренты.

Жалование: персонаж получает жалование либо пенсию.
Размер жалования, зависит от уровня.
1 – 1000 марок в месяц.
2 – 2500 марок в месяц.
3 –6000 марок в месяц.
4 – 9000 марок в месяц.
5 – 12000 марок в месяц

Предприятие: персонаж владеет каким-либо предприятием, например шахтой, заводом, лесопилкой. Персонаж либо должен сам заниматься управлением этого предприятием, или назначить управляющим своего министериала либо доверенное лицо. Молодые высокородные редко владеют предприятиями, обычно они имеют просто определенный пакет акций предприятий, принадлежащих их роду.
1 – Небольшое предприятие. Стоимость предприятия оценивается в 250000 марок, 10000 марок ежемесячного дохода.
2 – Предприятие средней величины. Стоимость предприятия оценивается в 500000 марок, 20000 марок ежемесячного дохода.
3 – Крупное предприятие или два небольших. Стоимость предприятия оценивается в 1000000 марок, 50000 марок ежемесячного дохода.
4 - Очень крупное предприятие или несколько предприятий. Стоимость предприятия оценивается в 2000000 марок, 100000 марок ежемесячного дохода.
5 – Целый картель либо синдикат. Стоимость предприятия оценивается в 100000000 марок, 200000 марок ежемесячного дохода.

Латифундия: персонаж владеет земельным участком, на котором ведет сельскохозяйственное производство. Персонаж либо должен сам заниматься управлением этого предприятием, или назначить управляющим своего министериала или доверенное лицо. Стоимость в очках участка отражает не столько его размер, сколько прибыльность. Молодые высокородные редко владеют латифундиями.
1 – Небольшой участок. Стоимость земли оценивается в 100000 марок, 4000 марок ежемесячного дохода.
2 – Участок средней величины. Стоимость земли оценивается в 200000 марок, 10000 марок ежемесячного дохода.
3 – Большой земельный участок. Стоимость земли оценивается в 400000 марок, 25000 марок ежемесячного дохода.
4 – Крупная латифундия. Стоимость земли оценивается в 1000000 марок, 60000 марок ежемесячного дохода.
5 – Огромная латифундия. Стоимость земли оценивается в 1000000 марок, 60000 марок ежемесячного дохода.

Доходный дом: персонаж владеет каким-то собственным делом. Как правило, это гостиница, магазин, игорный дом, ресторан или кабак. Персонаж либо должен сам заниматься управлением этого предприятием, или назначить управляющим своего министерила либо доверенное лицо.
1 - Небольшой объект. Стоимость объекта оценивается в 50000 марок, 3000 марок ежемесячного дохода.
2 - Средний объект. Стоимость объекта оценивается в 100000 марок, 6000 марок ежемесячного дохода.
3 – Крупный объект. Стоимость объекта оценивается в 200000 марок 10000 марок ежемесячного дохода.
4 – Сеть объектов. Стоимость объектов оценивается в 500000 марок 30000 марок ежемесячного дохода.
5 – Крупная сеть объектов. Стоимость объекта оценивается в 1000000 марок 75000 марок ежемесячного дохода.

Имущество

Апартаменты: персонаж владеет квартирой.
1 – Маленькая квартирка. Одна комната. Налоги: 100 марок в месяц.
2 – Небольшая квартира. 2-3 комнаты. Налоги: 200 марок в месяц.
3 – Обычная квартира. 4-5 комнат. Налоги: 400 марок в месяц.
4 – Большая квартира. 7-8 комнат, два яруса. Налоги: 800 марок в месяц.
5 – Огромные двухъярусные апартаменты. 10-12 комнат. Налоги 1200 марок в месяц.

Особняк: Персонаж владеет собственным домом.
1 - Небольшой одноэтажный домик с подвалом и чердаком. Три комнаты. Налоги: 400 марок в месяц.
2 – Небольшой дом. Один этаж, пять комнат. Налоги 800 марок в месяц.
3 - Двухэтажный особняк с подвалом и чердаком. Около десяти комнат. Налоги: 1200 марок в месяц.
4 – Большой двухэтажный особняк. Около двадцати комнат. Налоги: 2000 марок в месяц.
5 - Огромный трехэтажный дом. Около тридцати комнат. Налоги: 3000 марок в месяц.
6 - Персонаж владеет собственным замком. Пять этажей и до пятидесяти комнат. Налоги: 8000 марок в месяц.

К каждому жилищу можно отдельно докупить следующие дополнения:

Безопасность

Персонаж может потратить дополнительные очки для улучшения безопасности жилья. Безопасность для каждого жилья надо докупать отдельно.
0 – Простые двери и окна.
1 - Стальные двери, решетки на окна.
2 - Толстые стальные двери, решетки на окна, хорошие замки, металлическая ограда.
3 – Бетонная ограда, бронированные ворота, колючая проволока.
4 - Бетонный забор, бронированные ворота, колючая проволока, электронные замки, сигнализация, система видеонаблюдения.
5 – Внутри дома оборудован бункер армейского образца.

Обстановка

Персонаж может потратить дополнительные очки на обстановку своего жилища.
0 – Голые стены, мебель почти отсутствует.
1 – Бедная обстановка.
2 – Обычная обстановка.
3 – Хорошая комфортабельная обстановка.
4 - Дорогая обстановка.

5 – Роскошная и очень дорогая обстановка. Все мыслимые удобства.

Средства передвижения

Высокородные обычно владеют собственным транспортом.
1 – Старая машина. Расходы: 250 марок в месяц
2- Обычная машина. Расходы 400 марок в месяц.
3 – Хорошая машина. Расходы 500 марок в месяц.
4 – Дорогая машина. Расходы 800 марок в месяц.
5 – Личный автопарк. Расходы 2000 марок в месяц.
6 - Личный вертолет. Расходы: 5000 марок в месяц.

Прочее

Библиотека: у персонажа дома имеется обширная библиотека, неважно, бумажная или электронная. Может иметь цену от 1 до 5 очков. Значение Библиотеки добавляется ко всем броскам на поиск информации с использованием этой библиотеки. Количество очков, вложенное в библиотеку, добавляется ко всем проверкам на исследование и поиск информации, если есть возможность доступа к библиотеке. Любая библиотека имеет свою специализацию, исследования с ней совпадающие получают модификатор +2.
Арсенал: Персонаж владеет неплохим арсеналом оружия и специального оборудования, который он собирал всю жизнь или унаследовал. Цена: 2/4/6/8/10. Ассортимент зависит от количества вложенных очков:
1 – Персонаж владеет парой ружей или пистолетов и имеет несколько аптечек первой помощи.
2 - Персонаж владеет впечатляющей коллекцией ружей и пистолетов, включая редкие или дорогие экземпляры. Персонаж также имеет специальное оборудование, такое как бинокли и противогазы.
3 - Персонаж владеет арсеналом, достаточным для вооружения небольшой боевой группы, включая мелкокалиберное автоматическое оружие. Персонаж владеет также таким оборудованием, как приборы ночного видения и бронежилеты.
4 - Персонаж владеет арсеналом, включающим штурмовые и снайперские винтовки. Персонаж также может владеть таким оборудованием, как портативные рации и приемники.
5 - Персонаж владеет огромной коллекцией оружия, включающую тяжелое вооружение. Персонаж может владеть практически любым специальным снаряжением.
Свита: высокородные всегда имеют охрану или прислугу. Количество слуг и ежемесячные расходы на их содержание зависят от количества вложенных очков:
1 – 6 единиц создания свиты. 3000 марок в месяц.
2 – 12 единиц создания свиты. 6000 марок в месяц.
3 – 20 единиц создания свиты. 12000 марок в месяц.
4 – 50 единиц создания свиты. 30000 марок в месяц.
5 – 100 единиц создания свиты 75000 марок в месяц.
6 – 200 единиц создания свиты 200000 марок в месяц.
Свита приобретается из расчета:
Неквалифицированный персонал (прислуга, чернорабочие): Цена: 0.5 единица.
Низкоквалифицированный персонал (лакеи, повара, техники, охранники): Цена: 1 единицы.
Квалифицированный персонал (инженеры, санитары, наемники) Цена: 2 единицы
Высококвалифицированный персонал (элитные войска, врачи, ученые, юристы): Цена: 3 единицы.
Министериал – Цена 5.

Расходы на жизнь

Ниже приведены примерные расходы персонажа на жизнь (питание, одежда и т. п.) в зависимости от качества жизни.
Очень бедно: 100-200 марок в месяц.
Бедно: 300-400 марок в месяц.

Хорошо (для простолюдина): 600-800 марок в месяц.
Скромно (для высокородного): 1000-1500 марок в месяц.
Обычные расходы: 2000-3000 марок в месяц.
Ни в чем себе не отказывая: 4000-6000 марок в месяц.

Kontakten (Контакты)

Любой высокородный обладает определенным количеством контактов и связей. Каждому персонажу выделяются очки для распределения между своими контактами. Базовое количество этих очков равно Влиянию персонажа, но некоторые Особенности могут также влиять на их количество. Обычный контакт с человеком, не обладающим значительным положением и властью, имеет цену в 1 очко, контакт на 2 очка означает, что этот человек персонажу чем-то обязан и персонаж имеет на него существенное влияние. В случае с человеком влиятельным и обладающим властью или информацией, контакт будет стоить 2 и 4 очка соответственно, в случае с очень влиятельным человеком контакт будет стоит 4 и 6 очков соответственно. Контактом может быть не только отдельный человек, но и целая организация. В таком случае значение контакта 1 будет означать, что персонажа там просто знают и хорошо относятся, а более высокое значение отражает определенные связи внутри организации.

Приобретение контактов

Персонаж может приобретать контакты во время игры. Обычно, если персонаж приобретает во время игры ценное знакомство, и произвел хорошее впечатление, то этот человек добавляется в список контактов. Также персонаж автоматически получает контакты при увеличении своего параметра Влияния. Но в отличие от генерации, этот контакт выбирают Голоса, а не сам игрок. Также как персонаж может приобретать контакты во время игры, также он может их терять. Это может происходить в следствие некорректных или нечестных действий по отношению к контакту, падения значения Влияния персонажа, дурной слава или уголовного преследования последнего, а также заключения персонажа в медицинско-исправительные учреждения. В случае таких событий необходимо провести проверку 3к6 + Влияние персонажа. Сложность может варьироваться от 10 до 16, в зависимости от конкретной ситуации. Если проверка неудачна, то контакт утрачивается.

Окончание генерации

В конце генерации, игрок должен выбрать Тайну, Фобию и Страсть своего персонажа.
Geheimnis (Тайна), это та вещь, какой-либо поступок или факт, которую персонаж имеет причины скрывать от окружающих. Последствия раскрытия Тайны персонажа зависят от нее самой, но в любом случае, персонаж, позволивший кому-то раскрыть свою тайну, получает -4 очка Опыта.
Furcht (Фобия), это то, чего персонаж боится больше всего. Это может быть что угодно, но каждый раз, когда персонаж сталкивается со своей Фобией, он должен провести проверку 3к6 + Нервы со сложностью 14, чтобы сохранить спокойствие и сдержать страх или раздражение. Персонаж получает модификатор -2 на все проверки Нервов, так или иначе касающиеся Фобии.
Leidenschaft (Страсть), это что персонаж ищет в жизни или хочет получить. Это может быть все что угодно: власть, влияние жажда удовольствий, тайное знание или сила. Если игрок отыгрывает Страсть своего персонажа и стремится приблизить персонажа к исполнению его желаний, то он получает от 1 до 4 дополнительных очков Опыта. Если же игрок по каким-то причинам действует вопреки Страсти своего персонажа и так или иначе отдаляет персонажа от исполнения его желаний, то из получаемого персонажем Опыта вычитается от 1 до 2 очков.

Известность

Известность отражает положение персонажа в обществе и его репутацию. Базовое значение Известности может быть изменено некоторыми Особенностями, но персонаж может также изменить значение своей Известности в процессе игры. Ниже приведены сведения о поступках, которые могут изменить значение Известности персонажа. При значениях Известности до трех

означает влияние и известность персонажа в масштабах района, до пяти – в масштабах провинции, более пяти в масштабах Империи. Поднятие Известности выше пяти требует действительно выдающихся деяний.

Влияние

Влияние отражает положение персонажа в обществе. Значение Влияния наиболее тяжело изменить, так как оно тесно связано с социальным статусом персонажа. Если Влияние персонажа упадет до нуля, то персонаж теряет свое положение и получает модификатор -2 на все социальные взаимодействия с высокородными. Значение Влияния до трех включительно, означает, что персонаж обладает влиянием (и значит, может добавлять значение Влияния к соответствующим проверкам) в пределах района, в котором живет. Значение Влияния от 4 до пяти означает, что персонаж обладает влиянием в пределах всей провинции. Значение более 6 означает, что персонаж обладает влиянием в масштабах всей Империи. Но при этом из модификатора, добавляемого Влиянием, вычитается нижняя «ступень» границ влияния (т. е. персонаж, имеющий Влияние 6 будет получать ко всем соответствующим проверкам модификатор +6 в пределах своего района, +2 в пределах провинции и +1 в пределах Империи).

Приобретение титула	+1/2 в зависимости от титула
Получение большого чина или должности	+1/2 в зависимости от должности
Выгодный брак	+1/2
Приобретение ценного знакомства	+1
Утеря ценных связей	-1
Потеря чина или должности	-1

Страх

Значение Страха отражает дурную славу и устрашающую репутацию персонажа. Персонажи, имеющие высокое значение Страха не внушают окружающим симпатии (значение Страха вычитается из большинства социальных проверок) Персонаж, имеющий значение Страха, равное нулю, не внушает окружающим страха. Значение Страха до трех включительно, означает, что персонаж известен (и значит, может добавлять значение Страха к соответствующим проверкам) в пределах района, в котором живет. Значение Страха от 4 до пяти означает, что персонаж известен в пределах всей провинции. Значение более 6 означает, что персонаж известен в масштабах всей Империи. Но при этом из модификатора, добавляемого Страхом, вычитается нижняя «ступень» границ влиянии.

Убийство из-за незначительного повода	+1
Жестокое убийство	+1
Жестокие пытки	+1
Приступы ярости и эмоциональная нестабильность	+1
Массовые убийства	+2/3
Проявление жалости или милосердия	-1/2

Честь

Честь играет важнейшую роль в жизни любого высокородного, ведь это то, что отличает аристократа от простолюдина. Значение Чести отражает достоинство и верность своим принципам персонажа. Бесчестье является величайшим позором. Представления о чести несколько разнятся для женщин и мужчин. Если Честь персонажа упадет до нуля, то персонаж теряет уважение в глазах окружающих и получает модификатор -4 на все социальные взаимодействия с высокородными. Значение Чести может опуститься и ниже нуля, в таком случае персонаж считается обесчещенным и становится парией в обществе. В таком случае, у персонажа остается два выхода: самоубийство (по традициям высокородных самоубийство смывает любой позор или преступление и персонаж посмертно восстанавливает Честь до 2) и «карпатская рулетка» - когда персонаж при свидетелях заряжает в револьвер пять патронов,

подносит к виску и нажимает на курок. Если персонаж остается в живых, то восстанавливает Честь до 1, если нет, то это считается самоубийством. Наличие в роду обесчещенного дает -1 к Влиянию для всех его представителей.

Честь для Мужчины:

Защищать честь рода при любых обстоятельствах	+1
Сдержать клятву, несмотря на серьезные трудности	+1
Получить орден или государственную награду	+1/2
Служить своей Родине	+1/2
Обзавестись семьей (таким образом, Честь можно повысить только один раз)	+1
Произвести на свет сына (таким образом, Честь можно повысить только один раз)	+1
Развод	-1
Расторжение помолвки без веских причин	-1
Отказаться от вызова на дуэль	-1
Запятнать себя кровью родственника	-1/2
Быть уличенным в преступлении (если это не касается чести рода)	-1/2
Влезть в долги	-1
Нарушить данное слово (именно слово, а не обещание)	-1
Нарушить клятву, данную честью рода	-2
Стерпеть оскорбление в свой адрес	-1/2
Проявить слабость	-1
Измена Родине или расе	Бесчестье

Честь для Женщины:

Самой защищать свою честь или честь рода	+1
Сдержать клятву, несмотря на серьезные трудности	+1
Быть верной женой	+1
Запятнать себя кровью родственника	-1/2
Быть уличенной в преступлении (если это не касается чести рода)	-1/2
Влезть в долги	-1
Обзавестись семьей (таким образом, Честь можно повысить только один раз)	+1
Рождение и воспитание ребенка (таким образом, Честь можно повысить только один раз)	+1
Расторжение помолвки без веских причин	-1
Развод	-1
Нарушить данное слово (именно слово, а не обещание)	-1
Нарушить клятву, данную честью рода	-2
Связь с простолюдином	-1
Рождение ребенка от простолюдина	-3
Измена Родине или расе	Бесчестье

Внешний вид

Высокородные

Манера высокородных одеваться довольно консервативна, особенно у провинциальной знати. Трансильвания горная провинция, а потому здесь достаточно холодно. Высокородные в одежде избегают ярких цветов, считая их вульгарными. Предпочитаемые высокородными цвета одежды черный, белый, серый, темно-синий, багровый. Мужчины носят рубашки или полувоенные френчи, жилеты, длинные пиджаки, плащи и пальто. Женщины платья, обычно длинные, которые могут быть как закрытыми, так и открытыми, реже костюмы, а также плащи и пальто. Женщины обычно пытаются следить за модой. Женщины высокородных любят драгоценности, мужчины украшений почти не носят. Высокородные предпочитают носить украшения из серебра и золота. Женщины, как правило, отпускают длинные волосы, часто

уложенные в сложные прически. Мужчины носят волосы средней длины, или длинные, в последнем случае, обычно собранные в хвост.

Простолюдины

Простолюдины обычно одеваются просто и неброско. Наиболее распространенные цвета в их одежде – черный, серый и коричневый. Их одежда включает в себя свитера, сорочки, куртки, плащи. Женщины носят простые платья. Криминальные элементы, всевозможный сброд и проститутки часто одеваются в кожу или в яркие цвета. Шлахтманны носят форму военного образца. Махтманны в манере одеваться подражают высокородным.

Имена

Мужские имена

Высокороднее носят два имени. Первое из них – имя отца, реже деда, второе личное.

Примерный список имен

Август
Адольф
Александр
Альбрехт (Альберт)
Альфонц
Амброзий
Бертран (Бертольд)
Вальтер
Вернер
Виктор
Вильгельм
Витольд
Вольфганг
Вольфрам
Герберт (Геберт, Герхард, Херберт)
Гедвиг
Генрих (Нейнрих, Хайнц)
Гюнтер
Дагмар
Дитрих
Дитер
Дитфрид
Дитхельм
Дитмар
Зигфрид
Зигмунд (Сигизмунд)
Зигхарт
Ингвард
Карл
Конрад
Корнелий
Ламберт
Леопольд
Лоренц
Лоренц
Лотар
Людвиг

Люций
Магнус
Максимилиан
Манфред
Мартин
Майнхарт
Майнрад
Норберт
Оттон (Отто)
Рихард (Рейнхарт)
Роберт
Рудольф
Теодор
Себастьян
Сигурд (Зигурд)
Флореан
Франц
Фридрих
Ульрих (Ульрик)
Харальд
Хильдеберт (Хилберт)
Хедвиг
Хельмфрид
Хельмут
Хильдред
Хлодвиг
Эдвард
Эмиль
Эммерих
Эрвин
Эрих (Эрик)
Юлий
Юрген

Женские имена

Женщины из высокородных также носят два имени. Первое из них – имя матери, второе личное.

Примерный список имен

Августа
Адель (Аделаида, Адельхейд, Хейда)
Александра
Алоиза (Людовика)
Альбертина
Амалия
Бригита
Вероника
Виктория
Вильгельмина
Генриетта
Гертруда
Глория
Дитлинда

Доротея
Друзилла
Елена (Хелена)
Изольда
Ингеборга
Ингрид
Ингеборга
Ирена
Исидора
Карла (Шарлота)
Камилла
Кассандра
Катарина (Катрина)
Корнелия
Кримхильда
Лавиния
Лидия
Лукреция
Лора (Лоретта)
Лоренция (Лоренца)
Люция
Маргарита
Матильда
Моника
Патриция
Присцилла
Рената
Рихарда
Робертина (Роберта)
Сабина
Сибилла
Стелла
Теодора (Тея)
Фелиция
Флора
Франческа
Фредерика
Элеонора
Эмилия
Эрика
Эрма (Ирма)
Ульрика
Урсула
Хейльвиг
Хельга
Херта (Герта)
Хильдегард (Хильдегарт)
Хилътрауд
Юлия

Die Kunst der Zahlen

Так называемые парадоксы автора, шокирующие читателя, находятся часто не в книге автора, а в голове читателя.

Фридрих Вильгельм Ницше

Эта глава посвящена игровой механике игры и содержит общую информацию о ее правилах.

Eisenregel (Железное Правило)

В отличие от многих других систем, правила Ouroboros не позволяют ведущему перебрасывать кости или подтасовывать результаты бросков. Голоса должны помнить, что подтасовки нарушают ощущение правдоподобности происходящего и грубо вмешиваются в внутриигровую логику. Результат проверки, это факт игровой Этот принцип называется Eisenregel (Железное Правило).
Игроки также должны помнить о Железном Правиле и действовать осторожно и осмотрительно.

Основы игровой механики

Большинство игровых проверок осуществляется по формуле: Характеристика + Навык + 3к6 против определенной сложности. Сложность действий варьируется.

Сложность

Низкая: 10
Повседневная: 12-14
Выше среднего: 16-18
Высокая: 20-22
Очень высокая: 24-28
Невозможная: 30 и выше

Критический успех и Критический провал

Если при броске 3к6 выпало 18, то это означает Критический успех – действие автоматически считается успешным и может иметь дополнительный эффекты на усмотрение Голосов, если выпало 3, то это означает Критический провал – действие автоматически считается неудачным, плюс происходят дополнительные неприятные эффекты (осечка оружия, поломка техники и т. д.). Критический провал случается также, когда итоговый результат проверки получается равен нулю или меньше, что происходит в случае высоких отрицательных модификаторов совершаемого действия.

Скорость передвижения

Стандартная скорость передвижения человека равняется 4 м. в раунд (3 сек.) Скорость передвижения при легком беге равняется 8 м. + Ловкость + Атлетика персонажа. Максимальная скорость передвижения равняется 16 м. + (Ловкость + Атлетика)*2 персонажа и может быть достигнута на третьем раунде бега. Если персонаж пригибается, то его скорость передвижения составляет только 3 м/с, но персонаж получает -2 на попадание по нему. При передвижении ползком, скорость передвижения персонажа падает до 1м/с, но персонаж получает модификатор -4 на попадание по нему. В любом случае, если персонаж выполняет параллельно с движением какое – либо действие, то это уменьшает скорость его передвижения вдвое и дает модификатор к данному действию -2 (-4, если персонаж бежит). Если персонаж бежит на максимальной скорости, то никаких действий он предпринимать не может.

Обычные модификаторы сложности

Незнакомые инструменты или машина: -4
Импровизированные инструменты или детали: -2
Сложное комплексное действие: -3-4
Стресс в момент работы: -3
Попытка действовать скрытно: -4
Попытка действовать из неудобного положения: -2-4
Скользкая поверхность: -2-4
Агрессивная внешняя среда: -4
Ни разу в жизни этого не делал: -2
Хорошие инструменты или машина: +1/+2
Работа в конвейере: +1

Освещение

Сложность почти всех действий зависит от качества освещения. Ниже приведены модификаторы к действиям, накладываемые за качество освещения
Плохая видимость или задымленность: -2
Темнота или сильная задымленность: -4
Полная темнота: -6
Хорошее освещение: +1
Слишком яркий свет: -2
Слепящий свет: -4

Примеры действий

Физические Действия

Реакция (Рефлексы): Персонаж проходит эту проверку чтобы определить, насколько он будет готов к внезапным событиям. Провал может давать штрафы на инициативу.
Модификаторы:
Применение кофеина +1
Применение амфетамина +2
Применение метамфетамина +4
Темнота -3
Плохая погода: -1-4
Отвлекающие обстоятельства -1-4
Впечатление безопасности -2-4

Слежка (Ловкость + Скрытность/Вождение): Тот, за кем следят, бросает Восприятие + Наблюдательность тогда, когда у него есть шанс заметить преследователя (об это решает Рассказчик). Игрок преследователя в этом случае должен бросить Ловкость + Скрытность (или же Ловкость + Вождение в том случае, если слежка ведется в машине). Цель преследования должна выбросить больше, чем следящий, чтобы заметить слежку.
Модификаторы:
Бесшумная обувь: +2
Плохая видимость: +1-4
Толпа: +2
Тяжелая обувь: -2
Хорошая видимость: -1
Безлюдно: -4

Взлом (Ловкость/Интеллект + Взлом): В зависимости от качества замка, бросок взлома может иметь 14 до 25. Кроме того, для большинства взломом персонажу необходимо иметь набор отмычек или другие соответствующие инструменты, попытка вскрыть замок шпилькой или

иным импровизированным предметом будет имеет отрицательный модификатор от -2 до -4. При взломе сейфов вместо Ловкости используется Интеллект. При Критическом провале замок ломается.
Модификаторы: +1-4
Хорошие инструменты:
Отсутствие инструментов: -2-4
Плохая видимость: -2-4

Вождение (Ловкость + Вождение): При нормальных обстоятельствах бросок на вождение не требуется, для езды персонажу хватит и наличия хотя бы единицы в навыке вождения. Плохая погода, высокая скорость или сложные маневры даже могут помешать даже опытному водителю нормально вести машину. В данном случае сложность для различных обстоятельств определяют Голоса, но бросок проводится только в том случае, если при езде появляется опасность, обычно она равняется 14. Езда при сильном дожде может добавить к сложности +1, но если при этом водитель еще виляет и делает другие маневры, пытаясь оторваться от преследования, то сложность может возрасти до +3. При нормальных погодных условиях и слабом движении данные маневры получили бы всего +2 к сложности. Проваленный бросок приводит к следующему броску, для того, чтобы определить столкновение или потерю контроля. Персонаж, который вообще не имеет навыка вождении, должен бросать при каждом изменении направления или при каждом маневре. При Критическом провале, машина выходит из-под контроля.
Различные виды транспорта имеют различное строение и предназначение. Любое транспортное средство имеет три основных характеристики: безопасная скорость, максимальная корость и маневренность. Сложность броска для выполнения маневра увеличивается на 1 за каждые 15км/ч выше безопасной скорости. Значение маневренности добавляется к броску водителя.
Модификаторы:
Неровная местность: -2
Плохая дорога: -1-4
Интенсивное движение: -1-2

Альпинизм (Ловкость + Атлетика): Если персонаж хочет вскарабкаться по отвесной поверхности, то он должен пройти проверку 3к6 + Ловкость + Атлетика. Сложность варьируется от 14 до 20. Короткий, но сложный подъем может иметь такую же сложность, как и длинный, но легкий. При Критическом провале персонаж падает вниз.
Модификаторы:
Веревка: +2
Крюк: +3
Альпеншток: +4
Гладкая поверхность: -2
Плохая погода: -1-4
Недостаток инструментов: -2-4

Применение физической силы (Сила): Нижеприведенная таблица показывает минимальное значение Силы для поднятия определенных вещей или других силовых действий. Персонаж, который хочет произвести определенное действие, но не достаточно силен для этого, может все равно попробовать это сделать. В данном случае проводится бросок 3к6 + Силу + Атлетику со сложностью 16. Успех позволяет персонажу подняться по таблице на один пункт выше. Чтобы провести действие, персонажу необходимо пройти проверку 3к6 + Сила + Атлетика со сложностью 12.

Сила	Поднятый вес
1	10 кг
2	20 кг

3 40 кг
4 60 кг
5 100 кг
6 150 кг
7 250 кг

Персонажи могут попытаться вместе поднять какой-то предмет. В таком случае, их Сила суммируется. При Критическом провале персонаж может получить растяжение, грыжу или уронить предмет себе не ногу.
Модификаторы:
Захваты: +2
Скользкая поверхность: -2
Предмет неудобно держать: -2

Выбить дверь (Сила + Атлетика): Для того, чтобы выбить дверь, необходим бросок 3к6 + Сила + Атлетика (Сложность от 14 до 24, в зависимости от того, из чего сделана дверь).

Красться (Ловкость + Скрытность): Крадущийся персонаж бросает 3к6 + Ловкость + Скрытность против 3к6 + Восприятие + Наблюдательность всех тех, которые могли бы его заметить. Большая группа наблюдателей, отсутствие укрытия, звенящие предметы у крадущегося, могут дать ему отрицательный модификатор от -2, до -4. Системы наблюдения и безопасности, сигнализация звука или движения, а так же хороший наблюдательный пункт могут дать положительный модификатор от +2 до +4 на обнаружение крадущегося.
Модификаторы:
Бесшумная обувь: +2
Плохая видимость: +1-4
Тяжелая обувь: -2
Наличие звенящих предметов: -2
Хорошая видимость: -2

Воровство (Ловкость + Воровство): Персонаж пытается украсть что-то. Персонаж проводит проверку 3к6 + Ловкость + Воровство против 3к6 + Восприятие + Наблюдательность жертвы. Успех, означает, что кража удалась.
Модификаторы:
Толпа: +1-2
Сообщник: +2
Предмет находится во внутреннем кармане: -2
Сигнализация: -2-4
К предмету приковано всеобщее внимание: -4

Плавание (Выносливость + Атлетика): Если персонаж вообще умеет плавать, то для плаванья в течение долгого времени или на большие расстояния, необходимо провести бросок на Выносливость + Атлетика. Сложность зависит от состояния водной поверхности (температура, волны и т.д.) и колеблется от 12 до 18.. Провал броска означает, что персонаж выбился из сил, и течение отнесло его в сторону. При Критическом провале персонаж начинает тонуть. Бросок проводиться каждые полчаса нахождения в воде.

Прыжки (Сила +Атлетика): Сложность прыжка составляет 12 + 3 за каждые 50 см в вышину или 3а 1 м длину. Для прыжка с разбега персонаж должен отойти на расстояние, которое превышает расстояние от него до цели прыжка, прыжок с разбега добавляет +4 к броску. При Провале персонаж не допрыгивает до цели. При Критическом провале персонаж может неудачно упасть или со всей силы удариться о стену.
Модификаторы:

Специальная обувь:
Плохая погода: -1-4
Неровная местность: -2
Сильный ветер: -2

Метание (Ловкость + Атлетика): Предметы, вес которых не превышает 1.5 кг могут быть брошены на расстояние, равное Силе*5 метров. За каждый лишний килограмм веса дальность броска уменьшается на 5 метров.
Дальность броска может меняться в зависимости от его вида. Более аэродинамические предметы лучше летают. Для того, чтобы выполнить более менее точный бросок, игрок должен пройти проверку 3к6 + Ловкость +Атлетика со сложностью 14.
Модификаторы:
Плохая погода: -1-4
Сильный ветер: -2

Поиск пропитания (Восприятие + Выживание): Персонаж пытается найти еду и воду в округе.
Результаты зависят от броска:
Менее 14: персонаж не нашел ничего
15-18: персонаж нашел недостаточное количество еды и воды
19-24: персонаж нашел достаточное количество воды и еды
Более 24: персонаж нашел больше еды, чем ему надо и может сделать запас.
Критический провал означает, что персонаж нашел несъедобную еду и непригодную к употреблению воду и непременно отравится или заболеет.
Модификаторы:
Богатая окружающая среда: +2
Нож: +1
Справочная литература: +2
Специальное оборудование: +2-4
Плохая погода: -1-4
Пустынная окружающая среда: -2
Замерзшая окружающая среда: -2
Незнакомая окружающая среда: -1-4

Допрос третьей степени (Интеллект/Ловкость/Сила + Пытки + Страх): Использование пыток для получения информации. Проверка 3к6 + Интеллект/Ловкость/Сила + Пытки +Страх допрашивающего против 3к6 + Выносливость + Воля допрашиваемого. Пытки бывают физическими и психологическими.
Физические пытки:
Легкое воздействие: Допрашиваемый получает удар силой 4к6 ошеломляющего вреда. Модификатор -2 к результату броска допрашивающего.
Воздействие средней тяжести: Допрашиваемый получает удар силой 6к6 ошеломляющего вреда. Модификатор +0 к результату броска допрашивающего.
Сильное воздействие: Допрашиваемый получает удар силой 8к6 ошеломляющего вреда. Модификатор +2 к результату броска допрашивающего.

Жестокие пытки:
Допрашиваемый получает удар силой 6к6 смертельного вреда. Модификатор +4 к результату броска допрашивающего.
Допрашиваемый получает удар силой 5к6 труднозаживающего вреда. Модификатор +4 к результату броска допрашивающего.

Утонченные пытки

Проверка 3к6 + Восприятие + Пытки допрашивающего против 3к6 + Выносливость + Воля допрашиваемого. Допрашиваемый получает удар силой 7к6 смертельного вреда. Модификатор +4 к результату броска допрашивающего.

Психологические пытки:
Легкое воздействие: Допрашиваемый получает психическую травму 1 Уровня (тип психической травмы зависит от применяемой пытки). Модификатор -2 к результату броска допрашивающего.
Воздействие средней тяжести: Допрашиваемый получает психическую травму 3 Уровня (тип психической травмы зависит от применяемой пытки). Модификатор +0 к результату броска допрашивающего.
Сильное воздействие: Допрашиваемый получает психическую травму 4 Уровня (тип психической травмы зависит от применяемой пытки). Модификатор +2 к результату броска допрашивающего.

Модификаторы:
Комната допроса: +1
Пыточное оборудование: +2
Использование медицинских препаратов: +4
Жертве не дают есть: +3
Жертве не дают спать: +4

Социальные действия

Придворный этикет (Достоинство + Этикет) этот бросок проводится для того, чтобы определить, как персонаж ведет себя в благородном обществе. Успех в этом действии означает, что персонаж произвел на присутствующих благоприятное впечатление.
Модификаторы:
Дорогая или модная одежда: +1-2
Драгоценности: +2-4
Дешевая или помятая одежда: -1-2
Отталкивающая внешность: -1-4
Несоблюдение гигиены: -1-2

Выступление (Внешность/Достоинство +Убеждение + Влияние/Честь): Если персонаж в живую выступает перед публикой, то он должен пройти проверку 3к6 + Внешность/Достоинство + Убеждение со сложностью 16. Настроение публики может увеличить сложность. При Критическом провале персонаж забывает свой текст, фальшивит и т.д.
Модификаторы:
Микрофон: +1
Дорогая одежда или военная форма: +1-2
Стереосистема или экран: +4
Аудитория не заинтересована: -2
Аудитория настроена враждебно: -4
Отталкивающая внешность: -1-4

Запугивание (Сила/Достоинство + Запугивание + Страх): Применение запугивание может проходить двумя разными путями. Либо не на прямую, с помощью словесных угроз, или же на прямую, с помощью насилия. При непрямом запугивании проводится проверка 3к6+ Достоинство + Запугивание запугивающего, против 3к6 + Воля + Хладнокровие запугиваемого

Другой способ запугивания, это прямое физическое насилие. В этом случае производится проверка 3к6+ Сила + Запугивание запугивающего, против 3к6 + Воля + Хладнокровие запугиваемого. При Критическом провале запугивающий кажется просто смешным со своими угрозами и никого запугать больше не сможет.
Модификаторы:
Демонстрация атрибутов власти: +1
Демонстрация оружия: +2

Ложь (Обаяние/Интеллект + Блеф): Проверка 3к6 + Обаяние/интеллект + Блеф врущего, против 3к6 + Интеллект + Наблюдательность того, кого пытаются обмануть.

Допрос (Интеллект + Убеждение/Запугивание + Страх): Позволяет получить у цели информацию Проверка 3к6 + Интеллект + Убеждение/Запугивание допрашивающего, против 3к6 + Воля + хладнокровие допрашиваемого. Броски проводятся в ключевых моментах, или же каждые пару минут.
Модификаторы:
Комната допроса: +1
Демонстрация атрибутов власти: +1

Социальная реакция (Различно): Проверка на социальную реакцию используется для того, чтобы определить отношение неигрового персонажа к персонажу игрока и наоборот.

Первое впечатление: Проверка того, какое впечатление персонажи производят при первой встрече.
Проверка 3к6 + Внешность + Этикет + Честь

или (в зависимости от ситуации)

3к6 + Достоинство + Этикет + Влияние.

Результат
Менее 8 или Критический провал: Ужасно -4 на все социальные взаимодействия и дальнейшие пр-ки на Социальную реакцию. Реакция: Страх или неприязнь
8-11: Плохо -2 на все социальные взаимодействия и дальнейшие проверки на Социальную реакцию. Реакция: антипатия и подозрительность.
12-15: Неважно +0 на все социальные взаимодействия и дальнейшие проверки на Социальную реакцию. Реакция: безразличие
16-20: Хорошо +2 на все социальные взаимодействия и дальнейшие проверки на Социальную реакцию. Реакция: интерес
21 и более или Критический успех: Великолепно +4 на все социальные взаимодействия и дальнейшие проверки на Социальную реакцию. Реакция: симпатия

Второе впечатление: Это проверка проходится при общении, когда окружающие узнают персонажа получше.
Проверка 3к6 + Обаяние или Внешность (в зависимости от ситуации) + Разговор (Блеф)
или (в зависимости от ситуации)

3к6 + Достоинство или Интеллект (в зависимости от ситуации) + Разговор или Образование

Результат
Менее 10 или Критический провал: Отвратительно -6 на все соц. взаимодействия. Реакция: страх , агрессия или отвращение.

10-12: Плохо -4 на все социальные взаимодействия. Реакция: устойчивая неприязнь и подозрительность.
13-15: Ниже среднего -2 на все социальные взаимодействия. Реакция: недоверие
16-20: Посредственно: +0 на все социальные взаимодействия. Реакция: безразличие.
21-23: Выше среднего +2 на все социальные взаимодействия. Реакция: интерес
24-26: Хорошо +4 на все социальные взаимодействия. Реакция: симпатия
Более 26 или Критический успех: Великолепно +6 на все социальные взаимодействия. Реакция: искреннее расположение.
Модификаторы:
Дорогая одежда: +1-2
Драгоценности: +2-4
Титул: +2-4
Бедная одежда: -2

Соблазнение (различно): Соблазнение это сложное действие, производящееся в несколько фаз и, как правило, длительное по времени по времени. Имеет три основных стадии:
Первая стадия (Знакомство): Игрок бросает Внешность/Достоинтво + Этикет/Блеф со сложностью 16. Провал означает, что цель знакомства не демонстрирует никакого интереса в дальнейшем знакомстве с персонажем. При Критическом провале, эта персона будет раздражена персонажем, или даже разозлена.
Вторая стадия(Общение): Игрок бросает Обаяние + Убеждение/Блеф со сложностью 18 При провале персона прекращает разговор, но персонаж может попробовать в другой раз, он все-таки успели оставить хорошее впечатление о себе.
Третья стадия (Интим): Игрок бросает Обаяние/Внешность + Эмпатия со сложностью 18. В случае успеха соблазнение проходит успешно.
Модификаторы:
Модная одежда: +1-2
Драгоценности: +2-4
Открытая одежда (для женщин): +2-4
Одеколон/Духи: +1-2
Некрасивая или помятая одежда: -1-2
Запущенная внешность: -1-2
Несоблюдение гигиены: -1-2

Черный рынок (Интеллект/Обаяние + Знание криминала): Позволяет персонажу выйти на продавцов запрещенной продукции. Либо же наоборот продать ворованный или запрещенный товар. Сложность 16. Критический провал означает, что персонаж вышел на полицейского агента. Предметы, купленные через черный рынок обычно стоят в полтора-два раза дороже.
Модификаторы:
Криминальная внешность: +1
Связи: +1-4
Плохая репутация: +1-2
Ценный или редкий товар на продажу: +2-4
Подозрительная внешность: -2
Незнакомая округа: -2
Необходим очень редкий товар: -2-4

Ментальные действия

Память (Интеллект + Логика): Проверка проводится, чтобы узнать, помнит ли персонаж информацию. Сложность может варьироваться от 12 до 20 в зависимости от того, насколько времени прошло со времени запоминания этой информации.
Модификаторы:

Небольшой объем информации: +2
Запоминалось в спокойной обстановке: +1-2
Большой объем информации от -2-4
Запоминалось в неспокойной обстановке -1-2

Наблюдательность (Восприятие + Наблюдательность): эту проверку персонаж проходит, когда может заметить какую-то деталь или что-то подозрительное. Проверка имеет сложность от 12до 20.
Модификаторы:
Применение кофеина: +1
Применение амфетамина: +2
Плохая видимость: -2
Темнота или задымленность: -4
Полная темнота: -6
Хорошее освещение: +2
Слишком яркий свет: -2
Слепящий свет: -4
Тишина: +2
Шум: -2
Сильный шум: -4
Плохая погода: -1-4
Мелкие или плохо видимые детали: -2-4
Отвлекающие обстоятельства: -1-4

Компьютерный взлом (Интеллект + Системные операции): Попытка получения доступа в систему. Хакер бросает 3к6 + Интеллект + Системные операции против переменной сложности (стандартная система – 16, центральный компьютер военного министерства – 35) Это действие требует специального оборудования.
Модификаторы:
Мощный компьютер: +1-2
Специальное программное обеспечение: +1-3
Сложная система безопасности: -2-4

Взлом электронных систем безопасности (Интеллект + Техника): Персонаж пытается взломать электронный замок, для чего нужно специальное оборудование.
Модификатор:
Хорошие инструменты: +1-4
Плохие инструменты: -2-4

Расследование (Восприятие/Интеллект + Наблюдательность/Логика): Это поиск нужной информации, улик или спрятанных вещей. Для поиска спрятанных вещей или же неочевидных связей сложность броска варьируется от 14 до 25.
Модификаторы:
Специальные инструменты: +1-4
Доступ к правительственной базе данных: +4
Отсутствие инструментов: -2

Исследование (Интеллект + Образование/Оккультизм/другие познания): Попытка найти интересующую персонажа информацию или исследовать интересующий вопрос. Сложность составляет от 14 до 20. При Критическом провале персонаж получает ложную информацию.
Модификаторы:
Доступ к библиотеке: +1-3
Доступ к глобальной сети: +1

Доступ к правительственной базе данных: +6
Ограниченная библиотека или база данных: -2
Редкая тема исследования: -2
Скрытая или секретная информация: -4

Догадка (Интеллект + Логика): Попытка персонажа сопоставить факты и прийти к нужному выводу (как правило, это означает получение подсказки). Сложность от 16 до 20.
Модификаторы:
Наличие достаточного количества времени, спокойная атмосфера: +1
Возможность нарисовать схему: +1
Нехватка времени или нервирующая атмосфера: -2

Эрудиция (Интеллект + Образование): Попытка персонажа вспомнить какую-либо информацию, используя свою эрудицию. Сложность от 16 до 20.
Модификаторы:
Широко известный предмет: +2
Доступ к библиотеке: +1-3
Доступ к глобальной сети: +1
Малоизвестный или узкоспециализированный предмет: -2

Чтение следов (Восприятие + Выживание): Поиск каких-либо физических следов, оставленных преследуемым. Суда относятся отпечатки ног, сломанные ветки, следы крови и тому подобное. Сложность обычно равна 16. Удачной проверкой на Интеллект + Выживание со сложностью 18, преследуемый может замести свои следы. Успех в заметании следов увеличивает сложность чтения следов на 4. Непривычная погода, нехватка времени и другие обстоятельства так же увеличивают сложность чтения следов. При Критическом провале персонаж не только теряет след, уничтожает его.

Ремонт (Ловкость/Интеллект + Техника/Инженерия): Прежде чем приступать к ремонту, нужно сперва выяснить, в чем состоит проблема (3к6 + Восприятие + Техника, сложность 14). Сложность ремонта колеблется от 16 до 24. При Критическом провале только усугубляет поломку.
Модификаторы:
Хорошие инструменты: +1-2
Хорошая справочная библиотека: +2
Специально оборудованное место: +2
Плохие инструменты: -2
Бедная справочная библиотека: -2
Импровизированное рабочее место: -2

Медитация (Воля +Концентрация): Медитация может иметь несколько вариантов применения. Сеанс медитации занимает около часа. Успешный сеанс медитации со сложностью 16 позволяет восстановить 1 Od. Медитация также используется для понижения стресса и возвращения спокойствия (сложность16, случае успеха проверки, персонаж теряет 2 очка Стресса, и еще одно дополнительное очко Стресса за каждые 2 очка сверх 16 выброшенные при проверке). Кроме того, медитация может применяться для ликвидации расстройств сна
Модификаторы:
Монотонные напевы или заклинания: +2
Использование ароматических веществ +1-2
Посторонний шум, отвлекающие факторы: -1-4

Творчество (Интеллект/Ловкость/Восприятие + Ремесло/Искусство): Продолжительное по времени действие, позволяющее создать произведение искусства. Проверка зависит от типа создаваемого произведения. Если выпавший результат менее 14, то не получилось вообще ничего. Если от 14 до 17, то получилось нечто банальное, если от 18 до 24, то получилось хорошее произведение, если от 24 до 29, то очень хорошее и, наконец, если выпало 30 и более или Критический успех, то получился шедевр.
Модификаторы:
Хорошие инструменты: +1-2
Хороший материал: +1
Хорошая справочная библиотека: +2
Специально оборудованное место: +2
Плохие инструменты: -2
Плохой материал: -2
Бедная справочная библиотека: -2
Импровизированное рабочее место: -2

Психологическое сопротивление (Воля + Интеллект или Воля + Выносливость + Влияние) Персонаж проходит эту проверку, если кто-то убеждением или угрозами навязать персонажу свою точку зрения или заставить его сделать что-то. Сложность этой проверки равна результату проверки персонажа, пытающегося убедить или надавить на персонажа.

Модификатор:
Знак принадлежности какой-либо элитной группы: +2
Допрос или уговоры ведутся другом: -2
Допрос или уговоры ведутся членом семьи: -2
Подкуп: -1-4

Оборудование

Основной характеристикой оборудования является его качество. Качество оборудование добавляется к результату 3к6, когда необходимо проверить, насколько хорошо срабатывает оборудование.

Качество	Значение
Низкое	2
Среднее	4
Высокое	6
Очень высокое	8
Эксклюзив	10

Прочность предмета

Важной характеристикой предмета является его прочность. Значение прочности добавляется к результату, выпавшему на 3к6, когда необходимо провести проверку на разрушение предмета.
Материал:
Мягкий материал: 2
Твердый материал: 5
Очень твердый материал: 8
Сверхтвердый материал: 10

Также на прочность предмета может оказывать влияние его размер. Ниже приведены модификаторы к прочности предмета из-за размера.

Модификатор размера:
Крошечный: -3
Маленький: -2
Средний: 0
Большой: +2
Очень большой: +4
Огромный: +6
Гигантский: +8

Genieße den Krieg

Когда царит мир, воинственный
человек нападает на самого себя

Фридрих Вильгельм Ницше

Эта глава посвящена боевым столкновениям.
Бой разбит на раунды. Раунд равен 3 секундам. Первой фазой боя является бросок на инициативу (3к6 + Рефлексы +Восприятие). Тот, кто выигрывает бросок на инициативу, действует первым.

Стрельба

При стрельбе проводится проверка 3к6 + Ловкость (в случае выстрела навскидку) либо Восприятие (в случае прицельного выстрела) + соответствующий навык. Сложность попадания зависит от множества факторов. Базовая сложность попадания в фигуру размером с человеком равняется 14.

Модификаторы на попадание

Цель в 5-10 метрах от персонажа: -2
Цель в 11-50 метрах от персонажа: -4
Цель между 50 метрами и максимальной прицельной дальностью стрельбы оружия: -6
Цель движется: -2 за каждые 4 м/в раунд.
Цель частично: прикрыта:
Видно только полтуловища: -2
Видно только голову и плечи: -3
Видно только голову: -4
Цель прячется за кем-то еще: -2
Нет четкой видимости цели из-за неудачного освещения, пыли, дыма и т. д.: -4
Стрельба ведется из турельного оружия: +2
Стрельба из винтовки или штурмовой винтовки с упором от бедра: -2
Стрельба с упора: +2
Цель пригибается: -2
Цель залегла: -4
Выстрел по конкретной части тела
Грудь: -1
Живот: -2
Руки, ноги: -2
Голова: -4
Глаз, сердце: -6

Модификаторы попадания в зависимости от Размера

Размер:	Модификатор:
1	-2
2	-1
3	0
4	+1
5	+2
6	+4

Прицельная стрельба

При прицельной стрельбе на попадание бросается 3к6 + Восприятие + соответствующий навык. Каждый раунд прицеливания персонаж получает +2 к попаданию до максимума в +6.

Стрельба с двух рук

Если персонаж ведет стрельбу с двух рук, то он получает -2 на попадание, если при этом он ведет огонь по двум разным целям, модификатор становится -4. Не следует также забывать, что если у персонажа нет Особенности Амбидекстрия, то на любые действия нерабочей рукой он получает дополнительный модификатор -2.

Случайное попадание

Ели персонаж не целился специально по какой-то части тела, то зона попадания определяется случайно. Для прямоходящих целей таблица выглядит следующим образом:
Бросок 3к6:
3: Икры
4-5: Верхняя часть ног
6-7: Верхняя часть рук
8-11: Грудь
12-14: Область паха
15-16: Нижняя часть рук
17-18: Голова

Для непрямоходящих целей:
3-4: Нижняя часть лап
5-6: Верхняя часть лап
7-11: Грудь
12-15: Живот
16-18: Голова

В случае выпадения конечности необходим повторный бросок к6. Четное число означает, что попадание пришлось на правую конечность. Нечетное - означает попадание в левую конечность.

Стрельба очередями

Короткая очередь: Сложность попадания увеличивается на два, к броску стреляющего добавляется 1к6. За каждое набранное очко выше сложности попадания в цель попадает еще одна дополнительная пуля. Количество попавших пуль не может превышать скорострельность оружия.
Длинная очередь: Сложность попадания увеличивается на четыре, к броску стреляющего добавляется 3к6. За каждое набранное очко выше сложности попадания в цель попадает еще одна дополнительная пуля. Количество попавших пуль не может превышать максимальную скорострельность оружия.
При поражении осколками или дробью используются те же правила, что и в случае длинной очереди.
Стрельба веером: Охватывает территорию в три метра. Количество попавших пуль поровну разделяется между этими тремя квадратами.
Пулеметы ведут огонь более кучно, и для стрельбы очередями пулеметы имеют модификатор +2.

Повреждения от дроби

В пределах двух метров: в пределах двух метров дробь наносит удар силой 10 (8 для мелкой дроби). Но если персонаж защищен броней с PzK 2 и выше, Pz брони удваивается.
От трех до пяти метров: стрельба дробью в пределах пяти метров регулируется правилами, аналогичными стрельбе очередями. Сложность попадания увеличивается на четыре, к броску стреляющего добавляется 3к6. За каждое набранное очко выше сложности попадания в цель попадает еще одна дополнительная дробинка. Каждая дробинка наносит удар 3к6 (2к6 для мелкой дроби).
От шести до десяти метров: стрельба дробью в пределах десяти метров регулируется правилами, аналогичными стрельбе очередями. Сложность попадания увеличивается на шесть, к броску стреляющего добавляется 2к6. За каждое набранное очко выше сложности попадания в цель попадает еще одна дополнительная дробинка. Каждая дробинка наносит удар 3к6 (2к6 для мелкой дроби).
Более десяти метров: стрельба дробью в пределах десяти метров регулируется правилами, аналогичными стрельбе очередями. Сложность попадания увеличивается на шесть, к броску стреляющего добавляется 1к6. За каждое набранное очко выше сложности попадания в цель попадает еще одна дополнительная дробинка. Каждая дробинка наносит удар 3к6 (2к6 для мелкой дроби).

Стрельба в упор

При стрельбе из огнестрельного оружия в упор повреждения увеличиваются в 1.5 раза засчет максимальной скорости полета пули и ожога пороховыми газами.

Уклонение в дистанционном бою

От пули увернуться невозможно, но персонаж может попытаться укрыться за какой-то преградой или бросится на пол еще до момента самого выстрела. В таком случае, сложность попадания равняется 3к6 + Рефлексы уклоняющегося. Попытаться уклониться от выстрела можно и в том случае, если персонаж уже предпринимал в этом раунде действия, но в таком случае уклоняющийся получает модификатор -4. Персонаж может стрелять после попытки уклонения, но в таком случае он не может вести прицельный огонь и получает модификатор -4 к попаданию. Если персонаж не заявляет иных действий в раунде, кроме попыток уклонения, то он может пытаться уклоняться от всех направленных против него атак, но каждая следующая попытка уклонения получает дополнительный модификатор -2.
вместо атаки или блока можно попытаться увернуться от удара.

Метательное оружие

При использовании метательного оружия производится проверка 3к6 + Ловкость +Атлетика. Модификаторы и сложность та же, что и при стрельбе.
При использовании гранаты или схожего оружия, если персонаж не попал в цель, то снаряд падает в 1к6 м. от цели.
По броску к6 определяется, в какую сторону отклонился бросок.
1-2 - недолет.
3-4 - перелет.
5 - ушел вправо.
6 - ушел влево.
При разрыве гранаты бросается 6к6, результат сравнивается с определенной сложностью. За каждое набранное очко выше сложности попадания в цель попадает еще один дополнительный осколок. Количество попавших осколков поровну распределяется между целями в зоне повреждения. Каждый осколок наносит повреждения, равные повреждениям гранаты. Персонажи находящиеся в радиусе одного метра от взрыва гранаты получают повреждения в полтора раза больше. Сложность попадания зависит от дистанции:
Менее 1 метра: 12

До 5 метров: 14
6-10 метров: 18
11-20 метров: 24
Более 20 метров: 30

Критические попадания

Если при проверке на попадание выпадает Критический успех, то персонаж задел какой-то жизненно важный орган и повреждения удваиваются.

Критические провалы

Если при проверке на попадание выпадает Критический провал, то чаще всего это вызывает неисправность оружия. Ниже приведены возможные варианты возможных неисправностей и неполадок оружия.
Осечка - проблема со срабатыванием капсюля патрона (необходимо просто передернуть затвор, устранение занимает 1 раунд).
Утыкание патрона при досылании или проблемы с экстракции – также необходимо передернуть затвор, но требуется приложить силу(проверка 3к6 + Сила + Атлетика со сложностью 12). Устранение занимает 1 раунд.
Недосылание патрона из магазина - "замин" губок магазина или нарушение геометрии магазина (требует смены магазина - +5-6 секунды).
Обрыв гильзы в патроннике или её раздутие - требует применения шомпола для выбивания гильзы или её фрагментов из патронника. Устранение занимает около 1 минуты при наличии шомпола (проверка 3к6 + Ловкость +Знания Оружия со сложностью 12) или предмета, его заменяющего (-2 к проверке). Шомпол обычно носится в стандартных армейских кабурах, но не в полицейских оперативных
Поломка боевой или возвратной пружины - требуется ремонт пистолета в полевых условиях. Проверка 3к6 + Ловкость + Знание Оружия со сложностью 14. Устранение занимает от 5 до 20 минут.
Поломка ударника или других деталей УСМ (ударно-спускового механизма) - оружие требует ремонта в стационарных условиях квалифицированных оружейником. Проверка 3к6 + Ловкость + Знание Оружия со сложностью 16 (Требуются спец. инструменты и запчасти).

Если Критический провал был вызван высоким отрицательным модификатором, то Голоса могут решить, что вместо неисправности оружия произошло неудачное попадание, варианты могут включать:
-рикошет (наносит половину повреждений срикошетившего оружия).
-неудачное попадание (пуля попадает в систему пожаротушения, водопроводную трубу, электрический щиток или какой-либо огнеопасный объект)
-пуля попадает в случайного прохожего или в какое-либо ценное имущество.

Ближний бой

Рукопашный бой

При нанесении удара производится проверка 3к6 + Ловкость +Рукопашный бой. Если защищающийся персонаж пытается поставить блок, то сложность попадания равняется проверке защищающегося 3к6 + Ловкость + Рукопашный бой, если защищающийся пытается уклониться, то сложность попадания по нему равняется проверке 3к6 + Рефлексы защищающегося. Если защищающийся не пытается ни увернуться, ни поставить блок, то попадание происходит автоматически. Кастеты, металлические перчатки или тяжелая обувь дают +1/2 к наносимым повреждениям. При рукопашной атаке можно провести до двух

действий (как ударов, так и блоков) за раунд, вместо атаки или блока можно попытаться увернуться от удара.
Если персонаж не заявляет иных действий в раунде, кроме попыток уклонения, то он может пытаться уклоняться от всех направленных против него атак, но каждая следующая попытка уклонения получает дополнительный модификатор -2.

Повреждения в рукопашном бою

Повреждения, нанесенные в рукопашном бою практически всегда ошеломляющие. Удар кулаком причиняет урон в к6, равный Силе атакующего. Удар ногой наносит урон Сила +1, но персонаж получает -2 к броску атаки, если его производит. Любой удар может быть произведен в полсилы, и в таком случае наносить только ½ ущерба.

Маневры в рукопашном бою

Сильный удар: персонаж наносит ущерб в полтора раза больше, но получает -4 к попаданию, поскольку персонаж целиком выкладывается в нанесение удара также персонаж получает -2 на попытки уклониться или поставить блок в это раунде.. Также, персонаж может произвести только этот удар за раунд.
Подсечка: Чтобы произвести этот маневр, персонажу необходимо произвести обычную атаку в рукопашном бою с модификатором -3. В случае успеха, противнику не только наносится урон, равный Силе атакующего, но получивший удар должен пройти проверку 3к6 + Ловкость + Атлетика против сложности 16 или упасть на землю.
Таран: Персонаж бросается на жертву и пытается повалить ее на землю. Для этого атакующему необходимо провести проверку 3к6 + Ловкость +Рукопашный бой с модификатором -4 против 3к6 + Рефлексы защищающегося (если он пытается увернуться) в случае успеха цели наносится удвоенный ущерб, получивший удар также должен пройти проверку 3к6 + Ловкость + Атлетика против сложности 20 или упасть на землю. Если защищающийся сумел успешно увернуться, то атакующий во что-нибудь врезается или падает.
Захват: Атакующий сначала должен провести проверку 3к6 + Ловкость +Рукопашный бой против 3к6 + Рефлексы защищающегося (если тот пытается увернуться). После этого необходима проверка 3к6 + Сила + Атлетика атакующего против 3к6 + Сила + Атлетика. Если результат атакующего больше, то ему удалось скрутить цель. Каждый ход защищающийся может пытаться освободиться, проходя проверку 3к6 + Сила + Атлетика с модификатором -4 против 3к6 + Сила + Атлетика удерживающего.
Борьба: при удачном броске 3к6 + Ловкость +Рукопашный бой с модификатором -4 против 3к6 + Рефлексы защищающегося (если он пытается увернуться), атакующий и атакуемый переходят в Борьбу. В первом раунде атакующий наносит повреждения, равные его Силе. Каждый из участвующих может автоматически причинить противнику повреждения, равные своей Силе, или же попытаться прекратить борьбу. Чтобы прекратить борьбу, необходимо провести проверку 3к6 + Сила + Атлетика с модификатором -2 против 3к6 + Сила + Атлетика другого участника борьбы.
Удушение: См. раздел «Асфиксия» Для проведения удушения необходимо первоначально успешно провести захват или борьбу.

Ближний бой

Повреждения, нанесенные в ближнем бою ошеломляющие или смертельные. Повреждения зависят от типа оружия. При нанесении удара производится проверка 3к6 + Ловкость + Ближний бой. Если защищающийся персонаж пытается парировать, то сложность попадания равняется проверке защищающегося 3к6 + Ловкость +Ближний/Фехтование, если защищающийся пытается уклониться, то сложность попадания по нему равняется проверке 3к6 + Рефлексы защищающегося. Если защищающийся не пытается ни увернуться, ни парировать, то попадание происходит автоматически. Количество действий (как ударов, так и попыток парирования),

которые персонаж может произвести за один раунд, зависит от оружия и составляет от одного до двух, вместо атаки или блока можно попытаться увернуться от удара.
Если персонаж не заявляет иных действий в раунде, кроме попыток уклонения, то он может пытаться уклоняться от всех направленных против него атак, но каждая следующая попытка уклонения получает дополнительный модификатор -2.

Маневры в ближнем бою

Тяжелое и громоздкое оружие (топоры, кувалды и т. п.) имеют модификатор -2 на попытки парирования им, но и попытки парирования ударов, нанесенным этим оружием, имеют модификатор -4. Небольшое по размеру оружие (ножи, кинжалы) имеют модификатор -4 на попытки парирования им, но и попытки парирования ударов, нанесенным этим оружием, имеют модификатор -2.
Удар сверху или сбоку: при нанесении удара сверху или сбоку, персонаж получает -2 на попадание, но зато атакующий получает +2 к урону от удара. Также персонаж получает -2 на попытки парировать или уклониться в этом раунде. Эта атака может быть проведена только если персонаж держит оружие двумя руками.
Удар из-за головы: персонаж наносит ущерб в полтора раза больше, но получает -4 к попаданию и попыткам парирования парировать или уклонения в этом раунде. Также, персонаж может произвести только этот удар за раунд.
Пронзить: персонаж вкладывает все силы в один мощный пронзающий удар. Повреждения от удара увеличиваются в полтора раза. Атакующий получает штраф -4 на попадание, но если защищающийся пытается парировать удар, то также получает модификатор -4. Этот маневр ставит персонажа в невыгодную позицию, из-за чего он получает модификатор -2 на попытки парировать или уклониться в этом раунде. Эта атака может быть проведена только если персонаж держит оружие двумя руками. Эта атака может быть произведена только оружием, способным наносить колющие удары.
Удар щитом: если у персонажа есть щит, он может ударить им, что обычно наносит повреждения равные 6, урон ошеломляющий. Персонаж не может в этом раунде защищаться щитом, если провел этот маневр.
Молниеносная атака: эта атака может быть проедена только легким оружием и требует Ловкости не менее 3. Любые попытки парирования или уклонения от такой атаки имеют модификатор -2.
Вихрь: этот маневр может быть проведен только клинковым оружием. Персонаж наносит серию быстрых рубящих ударов. Это позволяет нанести на один удар в раунд больше, но дает модификатор -2 на попадание. Требует для проведение Ловкость не менее 3.

Фехтование

Фехтование это бой легким клинковым оружием (Сабли, мечи), это оружие также может использоваться с помощью навыка ближнего боя, но в таком случае нельзя проводить некоторые специальные маневры. Использование навыка Фехтования дает персонажу модификатор +2 к парированию.

Фехтовальные маневры

Рубящая атака: удара производится проверка 3к6 + Ловкость + Фехтование. Если защищающийся персонаж пытается парировать, то сложность попадания равняется проверке защищающегося 3к6 + Ловкость +Ближний бой/Фехтование, если защищающийся пытается уклониться, то сложность попадания по нему равняется проверке 3к6 + Рефлексы защищающегося. Если защищающийся не пытается ни увернуться, ни парировать, то попадание происходит автоматически.
Удар сверху или сбоку: при нанесении удара сверху или сбоку, персонаж получает -2 на попадание, но зато атакующий получает +2 к урону от удара. Также персонаж получает -2 на попытки парировать или уклониться в этом раунде.

Удар из-за головы: персонаж наносит ущерб в полтора раза больше, но получает -4 к попаданию и попыткам парирования парировать или уклонения в этом раунде. Также, персонаж может произвести только этот удар за раунд. Эта атака может быть проведена только если персонаж держит оружие двумя руками.
Осторожная атака: персонаж получает модификатор -2 на попадание, но также +4 на попытку увернуться от следующей атаки.
Колющая атака: персонаж получает +2 к урону от удара, но этот маневр ставит персонажа в невыгодную позицию, из-за чего он получает модификатор -2 на попытки парировать или уклониться в этом раунде. Если противник пытается парировать этот удар, то он получает модификатор -2.
Пронзить: персонаж вкладывает все силы в один мощный пронзающий удар. Повреждения от удара увеличиваются в полтора раза. Атакующий получает штраф -4 на попадание, но если защищающийся пытается парировать удар, то также получает модификатор -4. Этот маневр ставит персонажа в невыгодную позицию, из-за чего он получает модификатор -2 на попытки парировать или уклониться в этом раунде. Эта атака может быть проведена только если персонаж держит оружие двумя руками.
Провокация: персонаж заигрывает с противником, заставляя его открыться. Эта атака вообще не наносит вреда, но если персонажу удается пройти проверку 3к6 + Интеллект + Фехтование против 3к6 + Интеллект + Фехтование противника, то противник имеет -4 на все попытки уклонения или парирования в следующем раунде.
Молниеносная атака: эта атака ожжет быть проедена только легким оружием и требует Ловкости не менее 3. Любые попытки парирования или уклонения от такой атаки имеют модификатор -2.
Вихрь: этот маневр может быть проведен только клинковым оружием. Персонаж наносит серию быстрых рубящих ударов. Это позволяет нанести на один удар в раунд больше, но дает модификатор -2 на попадание. Требует для проведение Ловкость не менее 3.

Die Waffe

Огнестрельное оружие

Владение оружием

Простолюдина запрещено владеть оружие кроме охотничьих ружей и карабинов. Шлахтманнам и Махтманнам разрешено владение короткоствольным оружием. Высокородным разрешено владение любым оружием, кроме тяжелого штурмового. Слугам высокородных разрешено ношение любого оружия, кроме тяжелого штурмового, но это оружие должно быть предоставлено высокородным, которому они служат и принадлежать ему.

Оружие высокородных

Для высокородных оружие является не только инструментом убийства, но и предмет искусства. Оружие высокородных часто производится на заказ, декорированы драгоценными металлами и гравировкой. Такое оружие стоит в полтора-два раза дороже. Высокородные отдают предпочтение крупнокалиберным револьверам и пистолетам, охотничьим винтовкам и саблям. На оружии высокородных часто гравируется Meine Ehre heisst Treue («Честь моя зовется Верность») и «Vae Victus» («Горе побежденным») или другие древние рыцарские девизы. Нередко на холодном оружии гравируется рунами Sigföðr («Отец Битвы», одно из имен древнего бога Одина), по легендам этот рунический знак дарует божественную помощь в бою.

Характеристики оружия

Benenung –наименование оружия.
Gk (Genauigkeit). Точность оружия. Модификатор к умению при стрельбе из данного оружия.
SK (Störungen Klasse) - наносимые повреждения в к6.
Fgd (Feuergeschwindigkeit) Скорострельность. Записывается в виде a/b/c/d, где:
a- число одиночных выстрелов в раунд.
b - число очередей по 3 патрона в раунд.
c – короткая очередь
d - максимальная скорострельность в режиме подавления огнем
Если указано: 0.5 – один выстрел в 2 раунда, если 0.3 один выстрел в 3 раунда
K (Kaliber) – калибр оружия.
Pzb (Panzerbrechend) – Бронебойность оружия.
Ba (Bereitschaftsmunition) – боезапас
Kr (Kraft) -сила, необходимая для использования оружия, за каждый недостающий пункт силы идет штраф -2 на попадание. Персонаж может держать одноручное оружие в двух руках, при этом Kraft уменьшается на один, если его сила и так достаточна для нормального владения этим оружием, то он получает в этом случае +1 на попадание.
Sw (Schussweite) - прицельная дальность стрельбы в метрах.
Gw (Gewicht) – вес оружия в килограммах.

Бронебойность (Panzerbrechend).

Бронебойность (Panzerbrechend) это максимальный класс брони (PzK), который оружие успешно пробивает, если класс брони ниже бронебойности, то Pz (защита) брони уменьшается в два раза.

Пистолеты и револьверы

Пистолеты

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
PP	0	5	2/0/0/0	9x19	1	8	2	40	0.7

РР - один из самых распространенных пистолетов на территории Империи. Не смотря на свой солидный возраст, он все еще стоит на вооружении армии и полиции. Отличается малым весом и надежностью. Достаточно популярен среди гражданских лиц благодаря своей компактности.
Цена: 900 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
PPK	0	5	2/0/0/0	9x19	1	5	2	35	0.5

Облегченная и более компактная версия РР, сохранившая при этом большую часть своих боевых качеств. Популярен как «женский» пистолет и оружие скрытого ношения.
Цена: 1200 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
P-7	0	5	2/0/0/0	9x19	1		2	50	0.9

Устаревшая модель пистолета времен Великой Войны. Снят с производства, но все еще используется гражданскими лицами.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
P-9	+1	5	3/0/0/0	9x19	1	17	2	80	1.0

Основная модель пистолета, стоящая на вооружении имперской армии и полиции. Также, благодаря своей скорострельности и точности, P-9 популярен среди гражданских лиц.
Цена: 2000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
P-9 M2	0	5	3/3/0/0	9x19	1	17/33	2	60	1.0

Модификация P-83. Способен вести огонь очередями. Может комплектоваться обоймой с увеличенным боезапасом.
Цена: 2800 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
PK-20 M4 Parabellum	+1	5	2/0/0/0	11x23	2	7	3	70	1.4

Крупнокалиберный пистолет старого образца. Модификация еще более старой модели. Снят с производства.
Цена: 4000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
PK-40 M2 Krauser	0	7	2/0/0/0	11x23	2	8	3	60	1.3

Этот крупнокалиберный пистолет популярен среди гражданских лиц за свою высокую убойную силу и надежность. Он также стоит на вооружении высшего офицерства.
Цена: 3000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
PK-60 Jager	+1	12	1/0/0/0	12.7x108	4	1	4	100	1.9

Однозарядный охотничий пистолет, использующий крупнокалиберный ружейный патрон. С близкого расстояния способен пробить броню легкой бронетехники, с дальнего – завалить одним точным выстрелом медведя. Производится на заказ.

Цена: 6000 марок.

Револьверы

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
RL-2	-1	5	2/0/0/0	9x29	2	6	2	40	0.6

Этот легкий короткоствольный револьвер был разработан как оружие скрытого ношения. Обладая достаточно серьезным калибром, он, однако отличается низкой точностью и дальностью стрельбы.
Цена: 1000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
RL-5 Vipera	-1	6	2/0/0/0	9x32	2	5	3	50	0.8

Короткоствольный крупнокалиберный револьвер. «Випера» не слишком точна и обладает сильной отдачей.
Цена: 1500 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
R-5 M4 Hasser	0	8	2/0/0/0	11x33	3	6	3	70	1.5

Крупнокалиберный револьвер старого образца. Выпускается небольшими партиями.
Цена: 1600 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
R-9 M2 Beowulf	+1	8	2/0/0/0	11x33	3	6	3	80	1.6

Крупнокалиберный охотничий револьвер. «Беовульф» был создан для охоты на крупных животных и людей. Производится небольшими партиями.
Цена: 4000 марок.

Пистолеты-пулеметы

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
MP-3	-1	5	0/3/10/30	9x19	1	30	3	120	3.4

Старая модель пистолета-пулемета, снята с массового производства, однако немалое количество MP-3 находится на руках гражданских лиц и на вооружении охранных сил. Может быть оснащен прикладом. С прикладом имеет Gk 0.
Цена: 1000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
MP-6	+1	5	3/3/15/30	9x19	1	30	3	175	2.9

Современная модель пистолета-пулемета. Стоит на вооружении полиции и некоторых охранных сил. Оснащен прикладом. С отсоединенным прикладом MP-6 имеет Gk 0.
Цена: 4000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
MP-8L	-1	5	3/0/10/32	9x19	1	32	3	120	2.9

Компактный и легкий пистолет-пулемет. Популярен среди гражданских лиц и охранных сил. Часто используется как оружие скрытого ношения. Оснащен складным прикладом, с прикладом MPL имеет Gk 0.
Цена: 1500 марок.

Винтовки и дробовики

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
Gew. 7 M2	+2	10	0.5/0/0/0	7,92x57	3	5	3	800	4.1

Старая, но надежная охотничья винтовка. Используется в основном для охоты на крупных животных. Армейская модель давно снята с производства, но все еще выпускается как охотничье оружие. Может быть оснащена оптическим прицелом.
Цена: 1600 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
Kar. 78	+2	10	2/0/0/0	7,92x57	3	10	3	1200	4.3

Высокоточный полуавтоматический охотничий карабин. Может быть оснащен оптическим прицелом.
Цена: 3000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
Kar. 12	0	besonder	2/0/0/0	Schrot	1	2	3	50	2.8

Двуствольное охотничье ружье. Модель старая, но распространенная среди простого народа.
Цена: 1200 марок.

Штурмовые винтовки и пулеметы

Штурмовые винтовки

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
Stgw-37	0	8	3/3/10/30	7,92x33	2	30	3	350	4.2

Старая модель штурмовой винтовки, все еще находящаяся на вооружении части войск Империи и большинства ее саттелитов. Отличается высокой надежностью и хорошими боевыми качествами. Комплектуется штыком или подствольным гранатометом.
Цена: 4500 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
Stgw-84	+1	9	3/3/12/30	7,92x33	2	30	3	400	4.5

Штурмовая винтовка нового поколения. Стоит на вооружении войск особого назначения и отдельных охранных подразделений. Может комплектоваться оптическим прицелом и подствольным гранатометом.
Цена: 16000 марок.

Пулеметы

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
MG-21	0	10	0/0/9/27	7,92x57	3	45/75	3	400	10.9

Старая модель пулемета. Все еще используется в армии и производится мелкими партиями.
Цена: 23000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
MG-37	+2	10	0/0/15/45	7,92x57	3	45/75	3	600	9.5

Основная имперская модель пулемета.

Цена: 29000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
MG-70	+2	12	0/0/9/27	12.7x108	4	Band	3	1100	36.2

Крупнокалиберный турельный имперский пулемет.
Цена: 70000 марок.

Снайперские винтовки

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
G-30	+2	10	2/0/0/0	7,92x57	3	20	3	1300	4.55

Основная модель снайперской винтовки Империи
Цена: 9000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
G-90 Hekate	+2	12	1/0/0/0	12.7x108	4	5	3	2000	11.7

Крупнокалиберная винтовка, используемая для специальных операций.
Цена: 20000 марок.

Тяжелое вооружение

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
Panzerschreck-4	+2	8/15	1/0/0/0	besonder	3/5	1	3	450	3.9

Реактивный гранатомет имперского производства. Может заряжаться фугасным или бронебойным снарядом. Фугасный снаряд поражает противника в большом радиусе.
Цена: 12000 марок. Хранение этого оружия гражданскими лицами строго запрещено.
Цена одного снаряда: 300 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
Blitz-2b	+6		1/0/0/0	besonder	5	1	3	3500	9.5

«Молния» представляет собой переносной зенитно-ракетный комплекс имперского производства.
Цена: 20000 марок. Хранение этого оружия гражданскими лицами строго запрещено.
Цена одного снаряда: 800 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
MGT-91	0	12	0/0/30/100	12.7x108	4	Band	3	700	32

Трехствольный крупнокалиберный стационарный пулемет.
Цена: 200000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
Flammenwerfer-49	0	11	1/0/0/0	besonder	4	3	3	90	16

Имперская модель огнемета. Кроме основных повреждений также поджигает цель. Повреждения труднозаживающие. При использовании огнемета для защиты лица и рук от брызг при выстреле рекомендуется носить перчатки, защитный костюм и противогазную маску, в противном случае не исключено получение ожога самим бойцом. Хранение этого оружия гражданскими лицами строго запрещено.

Цена: 10000 марок.
Цена одного баллона с горючим: 450 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
GP-4	0	Abwechsen	1/0/0/0	20 mm	Abwechseln	3	3	350	3.2

Полицейский и армейский ручной гранатомет. Ущерб зависит от типа используемой гранаты. Хранение этого оружия гражданскими лицами запрещено.
Цена: 6000 марок.

Типы гранат для гранатомета:

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Aufschub	Panzerbrechend	Preis
Ослепляющая граната	0	Besonder	3-4	0	180
Дымовая граната	0	besonder	3-7	0	250
Газовая граната	0	besonder	3-7	0	Разнится
Осколочная граната	0	8	0	1	500

Эффект газовой гранаты зависит от газа, которым она заряжена. При использовании, газовая граната создаёт облако радиусом 10 метров. Оказавшиеся внутри могут попытаться задержать дыхание (проверку 3к6 + Выносливость со сложностью 14). В случае успеха, газ действует на них значительно слабее (это не распространяется на общетоксическое воздействие боевых отравляющих веществ и на некоторые виды газов, такие, как слезоточивый газ).

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
GP-6L	-1	6	1/0/0/0	besonder	1		3	250	

Подствольный гранатомет для штурмовых винтовок. Использует только осколочные гранаты.
Цена: 3000 марок.

Ручные гранаты

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Aufschub	Panzerbrechend
М-25	0	6	3-4	1

Стандартная ручная граната имперского образца.
Цена: 300 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Aufschub	Panzerbrechend
Ослепляющая граната	0	Besonder	3-4	0
Дымовая граната	0	besonder	3-7	0
Газовая граната	0	besonder	3-7	0

Используются для ослепления цели или задымления местности. В случае с газовой гранатой ее эффект зависит от газа, которым она заряжена. При использовании, газовая граната создаёт облако радиусом 10 метров. Оказавшиеся внутри могут попытаться задержать дыхание (проверку 3к6 + Выносливость со сложностью 14). В случае успеха, газ действует на них значительно слабее (это не распространяется на общетоксическое воздействие боевых отравляющих веществ и на некоторые виды газов, такие, как слезоточивый газ).
Цена: 200 марок.

Тротиловая шашка

Динамитная шашка

Самодельные взрывные устройства

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Aufschub	Panzerbrechend
Взрывпакет	0	5	abwechseln	0

Простое самодельное взрывное устройство, представляющее собой свинцовую или железную трубу, наполненную взрывчатым веществом. Производство и хранение таких устройств запрещено.
Цена (на черном рынке): 100 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Aufschub	Panzerbrechend
Самодельная бомба	0	6	abwechseln	1

Самодельное взрывное устройство, с примотанными клейкой лентой гвоздями или шурупами. Повреждения, причиненные таким взрывным устройствами, считаются рваными. Производство и хранение таких устройств запрещено.
Цена (на черном рынке): 150 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Aufschub	Panzerbrechend
Зажигательная смесь	0	8	Abwechsen	2

Простая самодельная зажигательная бомба, представляющая собой бутылку, наполненную зажигательной смесью. Имеет небольшой радиус действия (3 метра). Повреждения, причиненные таким взрывным устройствами, считаются труднозаживающими ими. Кроме повреждений, успешное попадание также поджигает цель. Производство и хранение таких устройств запрещено.
Цена (на черном рынке): 100 марок.

Пистолетные патроны

9х19 – стандартный пистолетный патрон Империи, наиболее распространен.
Цена (за 50 патронов): 40 марок.

Бронебойный 9-мм патрон Бронебойная пуля имеет стальной, термоупрочненный сердечник в свинцовой рубашке. При встрече с твердым препятствием стальной сердечник за счет своей прочности пробивает его. Однако такие пули имеют худшие баллистические качества и меньшее останавливающее действие. Поскольку такая пуля легче, чем свинцовая, она хуже держит траекторию, и при стрельбе на дальние дистанции имеет большее рассеивание. Останавливающее действие мало из-за того, что такая пуля имеет меньшую кинетическую энергию (из-за меньшей массы) и не меняет формы при попадании в тело. Может использоваться любым видом оружия, использующим патрон 9х19. В таком случае, оружие наносит только 3к6 урона, но зато имеет Бронебойность 3.
Цена (за 50 патронов): 100 марок.

9х29 и 9х32 – мелкокалиберные револьверные патроны для короткоствольных револьверов.
Цена (за 50 патронов): 75 марок (для 9х29)/ 80 (для 9х32).

11х23 – крупнокалиберный патрон для пистолета Куртца.
Цена (за 50 патронов): 60 марок.

11х33 –мощный патрон, для крупнокалиберных револьверов
Цена (за 50 патронов): 110 марок.

Винтовочные и промежуточные патроны

7,92х57 – основной винтовочный и пулеметный патрон Империи. Широко используется.
Цена (за 50 патронов): 120 марок.

7,92х33 – промежуточный патрон Империи, используется как боеприпас для штурмовых винтовок.
Цена (за 50 патронов): 70 марок.

12.7х108 – Крупнокалиберный патрон для тяжелого вооружения. Используется как боеприпас к крупнокалиберным снайперским винтовкам и пулеметом.
Цена (за 50 патронов): 250 марок.

Особые боеприпасы

Экспансивные пули: Экспансивные пули предназначены для выведения человека из строя из-за болевого шока от динамического удара. Обладают большим останавливающим действием и малой пробивной способностью. За счет экспансивной выемки (конической либо, как правило, цилиндро-конической формы) при попадании в цель носовая часть раскрывается подобно бутону цветка, увеличивая диаметр пули в среднем до 50%, тем самым, повышая шоковое воздействие на цель. Кроме того, поскольку эта пуля легче деформируется, она менее склонна к рикошетам. Такие пули выпускаются для любого пистолетного калибра. Повреждения, нанесенный такими пулями увеличиваются на 2 (на 1 если патрон мелкокалиберный), но Бронебойность падает до 1. Экспансивные пули широко используются для самообороны и полицейским силами.
Экспансивные боеприпасы стоят в полтора раза дороже обычных.
Трассирующие пули: Трассирующая пуля представляет собой обыкновенную свинцовую пулю с донной чашечкой, в которой находится ярко горящий состав (как правило фосфор), хорошо видимый даже днем в солнечную погоду. По пробивному и останавливающему действию она ничем не отличается от обычной пули. Трассирующие пули выпускаются для всех видов промежуточных, винтовочных и крупнокалиберных патронов. Использование трассирующих пуль позволяет корректировать огонь. Это дает модификатор к попаданию +2 при стрельбе короткой очередью и +4 при стрельбе длинной очередью. Использование трассирующих боеприпасов демаскирует стрелка.
Трассирующие боеприпасы стоят на 20% дороже обычных.
Резиновые пули: Резиновые пули предназначены для выведения противника из строя без нанесения ему фатальных повреждений. В основном стоят на вооружении полицейских сил. Повреждения, нанесенный такими пулями увеличиваются на 1, но резиновые пули наносят ошеломляющие повреждения.
Резиновые боеприпасы стоят на 20% дороже обычных.

Виды боеприпасов для дробовиков

Крупная дробь
Цена (за 50 патронов): 150 марок.
Мелкая дробь
Цена (за 50 патронов): 120 марок.

Гвозди: самодельный боеприпас, в котором вместо дроби засыпаны гвозди со срезанными шляпками. Производство и хранение таких боеприпасов запрещено. Повреждения от этого типа боеприпасов такое же, что и от мелкой дроби, но нанесенные раны являются рваными.
Цена договорная.

Обрезы

Обрез винтовки или ружья имеет модификатор на попадание (Gk) уменьшенный на -2 и имеет максимальную дальность стрельбы в два раза меньше, чем оригинальная дальность оружия. Обрезы дробовиков имеют увеличенные в полтора раза повреждения из-за большего конуса разлёта дроби но модификатор на попадание (Gk) уменьшенный на -2.

Модификация оружия

Удлинение ствола: дает модификатор попадания из оружия (Gk) +2. Не все виды оружия могут быть улучшены таким образом. Цена: +1000 марок Вес: + 0.4 кг.
Фонарик: к оружию может быть прикреплен небольшой фонарик. Цена: +500 марок Вес: + 0.3 кг.
Сошки: если оружие установлено на сошки, то это дает модификатор +2 к точности попадания. Цена: +200 марок Вес: + 0.4 кг.
Подавитель вспышки: специальное устройство, поглощающее вспышку, демаскирующую стрелка. Не может быть установлено на некоторые виды оружия. Цена: +1000 марок Вес: + 0.3 кг.
Глушитель: устройство, поглощающее шум от выстрела. Также поглощается и вспышка. Уменьшает урон оружия на 1 (мелкокалиберное оружие) или 2 (крупнокалиберное оружие). Цена: +2000 марок Вес: + 0.3 кг.
Самодельный глушитель: самодельный глушитель обладает множеством недостатков. Очень громоздок. Он не поглощает вспышку от выстрела. Уменьшает урон оружия на 1 (мелкокалиберное оружие) или 2 (крупнокалиберное оружие). Дает -2 к модификатору попадания из оружия (Gk). Цена: +1000 марок Вес: + 0.5 кг.
Оптический прицел: этот прибор позволяет приближать цель и ликвидирует все штрафы, связанные с дальностью стрельбы. Также дает +2 к модификатору попадания из оружия (Gk) при прицельной стрельбе. Цена: +1000 марок Вес: + 0.5 кг.
Электронный оптический прицел: Улучшенная версия предыдущего прибора. Ликвидирует все штрафы, связанные с дальностью стрельбы. Также дает+4 к модификатору попадания из оружия (Gk) при прицельной стрельбе. Цена: +2000 марок Вес: + 0.6 кг.
Самодельный оптический прицел: также ликвидирует все штрафы, связанные с дальностью стрельбы, но не дает модификатора к попаданию. Цена: +500 марок Вес: + 0.6 кг.
Прибор ночного видения: Разновидность оптического прицела, позволяющая видеть в темноте. Уменьшает в два раза все штрафы, связанные с темнотой. Бесполезен в полной темноте. Обладает всеми свойствами оптического прицела. Для работы требуются батареи. Цена: +7000 марок Вес: + 1 кг.
Термовизор: прибор, позволяющий видеть в тепловом диапазоне. Уменьшает в два раза все штрафы, связанные с темнотой. Позволяет видеть сквозь стены. Но персонаж видит все очень размыто, холодные предметы очень тяжело разглядеть. Обладает всеми свойствами оптического прицела. Для работы требуются батареи. Цена: +10000 марок Вес: + 1 кг.
Лазерный прицел: к оружию может быть прикреплен лазерный целеуказатель, облегчающий прицеливание. Дает +1 к модификатору попадания из оружия (Gk), +4 при прицеливании, но может выдать стрелка. Имеет дальность в 200 метров. Цена: +2000 марок Вес: + 0.2 кг.
Кобура: Цена: 300 марок, Вес: 0.2 кг.

Оружие ближнего боя

Benenung – наименование оружия.

Gk (Genauigkeit). Точность оружия. Модификатор к умению при стрельбе из данного оружия.
SK (Störungen Klasse) - наносимые повреждения в к6. Если после цифры стоит буква U, то значит повреждения ошеломляющие, если буква R, то повреждения рваные.
Schnelligkeit – количество атак, которое персонаж может нанести этим оружием за раунд. Если Сила персонажа меньше показателя Kr оружия, то Schnelligkeit уменьшается на один за каждый недостающий пункт Силы.
Pzb (Panzerbrechend) – Бронебойность оружия.
Kr (Kraft) -сила, необходимая для использования оружия, за каждый недостающий пункт силы идет штраф -2 на попадание и -1 к урону. За каждую единицу Силы выше этого значения, персонаж получает бонус +1 к урону, максимальный ущерб не может превышать двойного базового SK оружия. Персонаж может держать одноручное оружие в двух руках, при этом Kraft уменьшается на один.
Gw (Gewicht) – вес оружия в килограммах.

Холодное оружие

Ножи и кинжалы

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Армейский нож	0	5	2	1	2	

Обычный армейский нож. Входит в стандартную экипировку всех солдат. Ножи предназначены главным образом для нанесения колющих ударов. Если нож используется для нанесения режущих ударов, то наносит повреждения равные 4.
Цена: 500 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Армейский штык	0	4	2	1	2	

Стандартный армейский штык. Штыки предназначены главным образом для нанесения колющих ударов. Если нож используется для нанесения режущих ударов, то наносит повреждения равные 3. Если штык используется в присоединенном к оружию виде, то наносит повреждения равные 6

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Кортик	0	5	2	1	2	

Офицерский кортик. Кортик носит весь офицерский состав имперской армии - от младшего лейтенанта до фельдмаршала. Форма и внешний вид кортика разнятся в зависимости от рода войск. Наградные варианты оружия имеют травленое, с орнаментом и эмблемами, рукоять из серебра реже - из слоновой кости. Если кортик используется для нанесения режущих ударов, то наносит повреждения равные 4.
Цена: разнится. В свободной продаже отсутствует.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Армейский тесак	0	7	2	1	3	

Стандартный армейский тесак. Тесаки носит мужской персонал медицинской службы и бойцы некоторых элитных подразделений. Клинок прямой, массивный, однолезвийный, тесаки медицинской службы имеют конце плоское затупление и не могут использоваться для нанесения колющих ударов. Тесаки с заточенным острием все равно предназначены главным образом для нанесения рубящих ударов, если тесак используется для нанесения колящих ударов, то наносит повреждения равные 5.

Цена: 1200 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Нож	0	5	2	1	2	

Обычный многофункциональный нож. Если нож используется для нанесения режущих ударов, то наносит повреждения равные 3.
Цена: 300 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Складной нож	0	4	2	0	1	

Складной нож. Если нож используется для нанесения режущих ударов, то наносит повреждения равные 3.
Цена: 100 марок.

Клинковое оружие

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Сабля	0	8	2	1	3	

Обычная сабля. Сабли предназначены для нанесения рубящих ударов, если сабля используется для нанесения ударов колющих, то наносит повреждения, равные 6.
Цена: 2500 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Рыцарская сабля	+1	9	2	1	3	

Сделанная на заказ хорошо заточенная и сбалансированная сабля. Сабли предназначены для нанесения рубящих ударов, если сабля используется для нанесения ударов колющих, то наносит повреждения, равные 6.
Цена: 4000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Рапира	+1	7	2	1	2	

Легкий и удобный в бою клинок, предназначенный для нанесения колющих ударов. Если рапира используется для нанесения рубящих ударов, то наносит повреждения равные 5.
Цена: 2500 марок.

При использовании сабель или рапир персонаж получает модификатор +2 к парированию (если использует Фехтование).

Шокеры

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Обычный шокер	0	6/10 U	1		2	

Цена: 600 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht

Полицейский шокер	0	8/12 U	1		3	

Цена: 800 марок.

Антикварное оружие

Антикварное оружие может быть декоративным предметом или артефактом. Но иногда может использоваться и в бою. Антикварное оружие производится только на заказ.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Кинжал	0	6	2	1	2	

Кинжал. Является антикварным и наградным оружием. Если кинжал используется для нанесения режущих ударов, то наносит повреждения равные 4.
Цена: 2000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Стилет	0	5	2	2	1	

Кинжал с узким лезвием и граненым клинком. Стилет предназначен для колющих ударов, если стилет используется для нанесения режущих ударов, то наносит повреждения, равные 2.
Цена: 1500 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Миниатюрный стилет	0	4	2	2	1	

Небольшой стилет, предназначенный для скрытого ношения. Имеет репутацию женского оружия. Стилет предназначен для колющих ударов, если стилет используется для нанесения режущих ударов, то наносит повреждения, равные 2.
Цена: 2000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Меч	0	8	2	1	3	

Классический меч. Мечи, это единственный вид антикварного оружия, который можно использовать для фехтования. Мечи предназначены для нанесения рубящих ударов, если сабля используется для нанесения колющих ударов, то наносит повреждения, равные 6.
Цена: 4000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Короткий меч	0	6	2	1	2	

Укороченный меч. Также может быть использован для фехтования. Мечи предназначены для нанесения рубящих ударов, если сабля используется для нанесения колющих ударов, то наносит повреждения, равные 4.
Цена: 3000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Цвайхандер	-1	12	1	2	5	

Двуручный меч. Попытки парирования двуручным мечом получают модификатор -2. Если лезвие меча сделано волнистым, то в таком случае он наносит рваные повреждения.
Цена: 8000 марок.

Попытки парирования топорами получают модификатор -1.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Секира	0	10	1	1	4	

Боевой топор. Попытки парирования топорами получают модификатор -2.
Цена: 5000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Двуручная секира	-2	14	1	1	5	

Двуручный боевой топор. Попытки парирования топорами получают модификатор -2.
Цена: 10000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Шестопер	0	8	2	1	3	

Достаточно экзотическое оружие, разновидность булавы. Попытки парирования шестопером получают модификатор -2.
Цена: 6000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Моргенштерн (Булава)	0	9	2	1	3	

Массивная булава. Попытки парирования булавой получают модификатор -2.
Цена: 8000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Моргенштерн (Цеп)	-2	10	2	1	3	

Боевой цеп. Цепом невозможно парировать
Цена: 8000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Копье	-2	10	1	1	4	

Обычное копье. Двуручное оружие.
Цена: 5000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Протазан	-1	11	1	2	4	

Протазан, это копье с широким наконечником. До сих пор используется в некоторых случаях как церемониальное оружие.
Цена: 8000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Глевия	-1	12	1	1	4	

Одна из разновидностей древкового оружия
Цена: 8000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Kraft	Schussweite	Gewicht
Арбалет	+1	7	1/0/0/0	1	1	3	100	

Механическое стрелковое оружие
Цена: 5000 марок.

Экзотическое оружие

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Schwertstab (Svaerdstav)	-2	14	1	1	4	

Экзотическая разновидность скандинавского оружия. Представляет собой меч, насаженный на древко. Если швертштаб используется для нанесения рубящих ударов, то наносит повреждения, равные 12.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Двузубое копье	-2	12	1	1	4	

Копье с двузубым острием. Двуручное оружие. Попытки парирования двузубым копьем получают модификатор +2.
Цена: 6000 марок.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Катана	+1	10	2	1	3	

Японский меч, сделанный по особой технологии и невероятно острый. Это очень редкий вид оружия.
Цена: от 4000 марок, если сделана на заказ, от 10000 марок, если настоящая.

Импровизированное оружие

Персонажи могут оказаться в ситуации, когда вместо обычного вооружения им придется использовать в качестве оружия предметы быта или просто то, что подвернется под руку, Ниже приведены характеристики импровизированного оружия. Рукоятки пистолетов и приклады винтовок могут быть использованы в качестве оружия. Рукоятка пистолета наносит 5 SK ошеломляющего вредя, и имеет Schnelligkeit 2, рукоятка тяжелого пистолета 6 SK. Приклад винтовки наносит 8 SK ошеломляющего вреда и имеет Schnelligkeit 1, приклад пулемета или тяжелой винтовки наносит 8 SK ошеломляющего вреда и имеет Schnelligkeit 1.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Schnelligkeit	Panzerbrechend	Kraft	Gewicht
Палка, доска, дубина	0	4-5 U	2	0	2	
Металлическая труба, обрезок арматуры	0	6-7 U	2	0	3	
Кухонный нож	0	5	3	1	1	
Опасная бритва	-1	4	2	0	1	
Скальпель	0	3	3	0	1	
Хирургический нож	0	6	2	1	2	
Топор	0	7/5 U (обух)	2	1/0	2	
Пожарный топор	0	9/6 U (обух)	1	1/0	3	
Колун	-1	10/6 U (обух)	1	1/0	3	
Лопата	-1	5/7 U (плашмя)		0	3	
Разводной ключ	0	4 U	2	0	1	
Трубный ключ	0	6 U	2	0	2	
Монтировка	0	5 U	2	0	3	
Лом	-1	10 U/6	1	0/1	4	
Молоток	0	5	2	0	2	

Кувалда	-1	8	1	0	4	
Вилы	-1	9	1	1	4	
Коса	-2	12	1	1	4	
Серп	-1	8	2	1	2	
Заточка	0	4	3	1	1	
Бутылка	0	5 U	2	0	1	
«Розочка» (горлышко разбитой бутылки)	-2	4 R	3	0	1	
Трость	0	2 /5 (набалдашник)	2	0	1	

Буква U после Störungen Klasse означает, что наносимые оружием повреждения ошеломляющие. Буква R означает, что наносимые повреждения рваные, если после Störungen Klasse не стоит буквы, то это означает, что оружие наносит смертельные повреждения.

Das Panzer (Броня)

Panzer Klassen (Классы брони)

Первой характеристикой брони является Panzer Klasse (Класс брони)? Эта характеристика отражает крепость и тяжесть брони. Ниже приведены характеристики различных значений Класса Брони..

1. Самодельная броня или т. н. «флак».
2. Бронежилет.
3. Тяжелая броня
4. Легкая бронетехника.
5. Тяжелая бронетехника.
6. Бетон

Второй характеристикой брони является Pz – это число, которое вычитается из нанесенного ущерба. Если броня используется для поглощения смертельных или рваных повреждений кинетической природы, то весь поглощенный вред наносится защищенному персонажу в виде ошеломляющих повреждений.

Персональная броня

Плотная одежда: Имеет Pz 4, PzK 0. Защищает только от ошеломляющих повреждений, от всех остальных защищает с Pz 2.
Цена: 200 -300 марок
Флак (Жилет из резины и нейлона, с двумя передними и одной задней вшитыми стальными пластинами, создан для защиты от осколков, шрапнели и прочего): Pz 8 PzK 1.
Цена: 500 марок Вес: 1.5 кг.
Легкий бронежилет: Pz 14 PzK 2
Цена: 2000 марок: Вес: 3 кг.
Стандартный бронежилет: Pz 20 PzK 2. Персонаж в этой броне получает -1 на все проверки, связанные с маневренностью.
Цена: 3500 марок Вес: 5 кг.
Плащ с кевларовой прослойкой: Прошивка плаща кевларом дает Pz 14 или 18. PzK в любом случае равен 2. Персонаж в такой броне получает модификатор -1 на все проверки, связанные с маневренностью.
Цена: 5000/7000 марок Вес: 4/6 кг.
Штурмовая броня: Pz 30 PzK 3. Тяжелая броня бойцов штурмовых отрядов. Эта броня используется военными спецподразделениями преимущественно для боя в городских условиях. Эффективно защищает от большинства видов ручного оружия и осколков. Для ее нормального ношения требуется Сила менее 4. Персонаж в этой броне получает -2 (и еще -2 за каждое очко Силы персонажа менее 4) ко всем броскам на маневренность.
Цена: 12000 марок Вес: 10 кг.

Шлемы и каски

Полицейский шлем: Шлем из стали и твердого пластика. Чаще всего он используется полицией при подавлении бунтов, защищая своего носителя от камней, бутылок, импровизированного оружия и других метательных предметов. Он не способен остановить пулю, но может отражать, или хотя бы замедлять снаряды малых калибров. Шлем защищает только затылок и уши (проверка 50/50 для попадания в голову). Pz 12 PzK 1
Имеет плексигласовое забрало. Pz 6 PzK 1
Цена: 600 марок Вес: 1.2 кг.
Стандартная каска: Шлем защищает только затылок и уши (проверка 50/50 для попадания в голову) Pz. 24 PzK 2
Цена: 1000 марок Вес: 1.2 кг.

Бронированная маска: Специальное бронированное забрало, созданная для защиты лица. Персонаж в такой маске получает -1 на все проверки, связанные с восприятием. Pz. 14 PzK 2
Цена: 2000 марок Вес: 1.4 кг.

Дополнительная броня

Наплечники: Наплечники дают PzK 2 к плечам и верхней части рук. Дают 18 Pz брони на плечи и дают +4 Pz к общей защите груди.
Цена: 1000 марок Вес: 1 кг.
Стальные вставки: Стальные пластины являются неоценимым добавлением к бронежилетам увеличивающим прочность брони в несколько раз. Стальные вставки представляют собой металлические пластины 25 на 30 см, крепящиеся к кевларовым жилетам спереди и сзади, увеличивающие PzK на 1, добавляющие +8 Pz и превращающие броню из легкой
или средней в тяжелую. Чтобы защитить и спину и грудь, необходимо две пластины. Персонаж в такой броне получает -2 ко всем броскам, связанным с маневренностью маневренность.
Цена: 1500 марок Вес: 4 кг.
Кевларовые наголенники: Для защиты коленей и нижней части ног были созданы кевларово-алюминиевые наголенники. Их основой является алюминиевая пластина зашитая между двумя кевларовыми слоями. Наголенники бывают двух видов - +4 Pz к и +6 Pz . При прицельном ударе дают 12 либо 15 Pz к брони. PzK 2.
Цена: 1000/1500 марок Вес: 2/2.3 кг.
Кевларовые щитки для бедер: Эти щитки были созданы для защиты бедер и верхней части ног. По составу и по предоставляемой броне ничем не отличаются от кевларовых наголенников, и часто
используются вместе с ними.
Цена: 1500/2000 марок Вес: 2/2.4 кг.
Стальные наручи: +4 Pz (8 Pz при точном попадании) PzK 2. Специально для защиты рук были созданы стальные наручи. Покрытые черным или камуфляжным вельветом, они являются прекрасным дополнением к броне.
Цена: 700 марок Вес: 1.5 кг.
Кевларовые наручи: +6 Pz (12 Pz) к защите рук. Как и их предшественники, кевларовые наручи созданы для защиты рук.
Цена: 1200 марок Вес: 2 кг.
Бронированные наручи: дополнение к тяжелой броне, защищают руки и предплечья Pz 20 PzK 3.
Цена: 4000 марок Вес: 3 кг.
Бронированные поножи: дополнение к тяжелой броне, защищают ноги и бедра Pz 20 PzK 3.
Цена: 6000 марок Вес: 4 кг.

Антикварные доспехи

Существуют также старые образцы доспехов, пригодные только для ближнего боя. Такие доспехи либо изготавливаются на заказ, либо хранятся в семье как реликвии. Антиквартные доспехи могут быть изготовлены на заказ из высококачественной стали, что увеличит их цену вдвое, и Pz на 5 и уменьшает их вес на 20%.
Кольчуга: защищает туловище и верхнюю часть рук. Персонаж в этой броне получает -1 на все проверки, связанные с маневренностью. Pz 14 PzK 2
Цена: 6000 марок Вес: 6 кг.
Полупанцирь: защищает только грудь. Персонаж в этой броне получает -1 на все проверки, связанные с маневренностью. Pz 20 PzK 2
Цена: 9000 марок Вес: 8 кг.
Панцирь (Кираса): защищает только туловище. Персонаж в этой броне получает -2 на все проверки, связанные с маневренностью. Pz 20 PzK 2
Цена: 12000 марок Вес: 12 кг.
Наплечники: защищают верхнюю часть рук. Pz 18 PzK 2. Дают +4 Pz к общей защите груди.

Цена: 3000 марок Вес: 4 кг.
Наручи: защищают нижнюю часть рук. Pz 18 PzK 2
Цена: 3000 марок Вес: 3 кг.
Латные перчатки: защищают кисти и нижнюю часть рук. Удар рукой в такой перчатке равен Силе +1. Pz 16 PzK 2
Цена: 2000 за каждую марок Вес: 1.5 кг каждая.
Набедренники: защищают верхнюю часть ног. Pz 18 PzK 2
Цена: 4000 марок Вес: 3 кг.
Наголенники: защищают нижнюю часть ног. Pz 18 PzK 2
Цена: 4000 марок Вес: 4 кг.

Шлем: защищает голову. Pz 20 PzK 2

Глухой шлем: защищает голову полностью. Персонаж в этом шлеме получает -2 на все проверки, связанные с восприятием. Pz 24 PzK 2

Персонаж в полной броне получает модификатор -4 ко всем броскам на маневренность.

Антикварный щит: обычный щит, который можно использовать в ближнем бою. Может быть сделана только на заказ. Pz 26 PzK 3. Удар щитом наносит ошеломляющий урон, равный Силе +3.
Цена: 8000 марок Вес: 6 кг.
Небольшой антикварный щит: обладает теми же свойствами, что и обычный антикварный щит, но из-за своего размера получает -2 на попытки им парировать удар. Удар этим щитом наносит ошеломляющий урон, равный Силе +2.
Цена: 6000 марок Вес: 4 кг.

Щиты

Полицейский щит: щит, используется полицией при подавлении бунтов, защищает своего носителя от камней, бутылок, импровизированного оружия и других метательных предметов. Он не способен остановить пулю, но может отражать, или хотя бы замедлять снаряды малых калибров. Pz 20 PzK 1
Цена: 1500 марок Вес: 3 кг.
Тяжелый щит: тяжелый пуленепробиваемый щит, используемый специальными подразделениями полиции. Pz 34 PzK 3
Цена: 5000 марок Вес: 5 кг.

Предметы и их защита

Различные предметы и преграды могут быть использованы персонажами для укрытия. Ниже приведены характеристики подобных предметов в рамках системы.
Gegendstand (Предмет)
Panzer (Броня)
Panzer Klasse (Класс Брони)
Struktur (Структура) имеет вид a/b, где a – сила удара, необходимая для разрушения объекта, b – два удара такой силы разрушат объект.

Gegendstand	Panzer	Panzer Klasse	Struktur	Kills
Кусты			5/10	
Камни	28	4	30/50	
Деревья	50	4	40/50	1
Фонарный столб	50	4	60/100	2
Окоп	50	4		
Стекло	3	0	2/5	
Доски/штакетник	7	0	10/15	
Плитка	10	0	5-10	

Кирпичная стена	25	4	30/50	
Бетонная стена	28	6	50/100	
Металлическая стена	32	5	70/120	
Металлический замок	20	3	5/10	
Деревянная дверь	7	0	5/10	
Стальная дверь	20	4	30/50	
Тяжело бронированная дверь бункера	100	6	200/300	4
Мебель	3	0	10/20	
Панель управления	10	1	20/30	
Механизмы	10	1	30/50	

Боевые отравляющие вещества

При попадании персонажа в зону действия отравляющего газа персонаж должен произвести бросок Жизнестойкость + 3к6 против Силы токсина + 3к6. Успешный бросок уменьшает эффект действия токсина.

В рамках системы любое отравляющее вещество имеет следующие характеристики:
Benenung – наименование вещества.
Qualität (Качество) – сила вещества.
Giftigkeit (Токсичность)- токсичность. Общеядовитое воздействие вещества на организм жертвы. Этот ущерб наносится персонажу при отравлении. Если персонаж получает большую дозу вещества, то Токсичность увеличивается в два-три раза. Токсичность не более трех наносит ошеломляющие повреждения.
Effekt A – Эффект полной силы.
Effekt B - Эффект неполной силы (использование средств защиты, персонаж недостаточно долго находился в зоне поражение и т. п.)

Виды отравляющих веществ

Ирританты

К раздражающим веществам относятся химические соединения, в незначительных концентрациях вызывающие кратковременную потерю живой силой боеспособности вследствие раздражения слизистых оболочек глаз, верхних дыхательных путей и иногда кожных покровов. Их называют ирритантами. Раздражающие вещества относятся к быстродействующим. В то же время их действие, как правило, кратковременно, поскольку после выхода из зараженной зоны признаки отравления проходят через 1... 10 мин. Смертельное действие для ирритантов возможно только при поступлении в организм доз, в десятки- сотни раз превышающих минимально и оптимально действующие дозы. Смертельное действие для ирритантов нехарактерно и возможно только при поступлении в организм очень высоких доз этих веществ, в десятки - сотни раз превышающих минимально и оптимально действующие дозы. Выведение живой силы из строя с помощью ирритантов достигается в результате воздействия на людей их пара или аэрозоля, отсюда токсикологические характеристики раздражающих веществ выражаются значениями Ст. - чаще всего ICт50 и LCт50. Основное боевое назначение ирритантов состоит в том, чтобы в результате систематического и длительного их применения вынудить войска противника находиться в средствах защиты органов дыхания и в укрытиях, физически и психически измотать их, стеснить маневр, затруднить управление и в конечном счете снизить их боеспособность. В бою применение ирритантов считается оправданным только в тех случаях, когда противник имеет слабую химическую дисциплину или не обеспечен исправными противогазами. Не исключено применение раздражающих веществ в тактических смесях с другими отравляющими веществами. Важное значение придается раздражающим веществам как средству запугивания и деморализации населения, разгона митингов и демонстраций. Ирританты состоят на вооружении полиции и потому нередко классифицируются как полицейские 0В. Некоторые раздражающие вещества используются в качестве учебных 0В. Учитывая основное назначение ирритантов - вызвать изнурение живой силы при минимальном расходе, эффективность каждого раздражающего вещества помимо значений ICt50 и LCt50 оценивают их начальной и непереносимой концентрациями. Начальной (пороговой) концентрацией Снач называется минимальная концентрация раздражающего вещества, вызывающая раздражение слизистых оболочек глаз, верхних дыхательных путей или кожи. В атмосфере, содержащей ирритант в начальной концентрации, возможно непродолжительное нахождение живой силы без противогаза. Непереносимой концентрацией Снеп называется концентрация раздражающего вещества в атмосфере, не допускающая даже кратковременного пребывания в ней людей без противогаза. При нахождении в атмосфере с

Снеп личный состав, не применивший средств защиты, выходит из строя через 3-5 мин. Таким образом, раздражающие вещества относятся к быстродействующим веществам. В то же время они являются, как правило, кратковременно действующими, поскольку после применения соответствующих средств защиты или после выхода из зараженной атмосферы признаки отравления проходят через минуты - десятки минут. Вплоть до окончания второй мировой войны все раздражающие вещества делили на две группы: лакриматоры и стерниты. К лакриматорам, или слезоточивым веществам, относят соединения, действующие на чувствительные нервные окончания слизистых оболочек глаз и вызывающие обильное слезотечение. При контакте с поверхностью кожи в высоких концентрациях возможно развитие эритемы. Жжение и зуд кожи, особенно потной или разгоряченной, являются первыми признаками, которые наступают сразу после попадания в зараженную атмосферу. Раздражения кожи лакриматорами обычно не требуют серьезного лечения и быстро проходят. Типичными представителями лакриматоров являются агенты CN (хлорацетофенон) и PS (хлорпикрин). Последний прежде относили также к ОВ удушающего действия. Стернитами, или чихательными веществами, называют химические соединения, преимущественно действующие на чувствительные нервные окончания слизистых оболочек верхних дыхательных путей и вызывающие раздражение полости носоглотки, сопровождаемое неудержимым чиханием, кашлем и загрудинными болями. Одновременно раздражаются глаза, поражается поверхность кожи, затрагивается центральная нервная система. Такие сопутствующие явления, как тошнота, позыв к рвоте, головная боль и боли в челюстях и зубах, ощущение давления в ушах, указывают на вовлечение в процесс придаточных пазух носа. В тяжелых случаях возможны поражения дыхательного тракта, приводящие к токсическому отеку легких. Следствиями воздействия на нервную систему являются слабость в ногах, боли в суставах и мышцах, а при тяжелых отравлениях - судороги, временная потеря сознания и иногда паралич различных групп мышц. После пребывания в атмосфере с высокими концентрациями стернитов возникают эритемы кожи, нередки опухоли и даже пузыри. Однако в отличие от ОВ кожно-нарывного действия поражения кожи стернитами легко поддаются лечению и не переходят в заболевания общего характера. Типичными представителями стернитов являются агенты DM (адамсит), DA (дифеннлхлорарсин) и DC (дифенилцианарсин).

Хлорацетофенон (CN) относится к боевым отравляющим веществам (он же "черемуха"). Это один из наиболее сильнодействующих лакриматоров (вещества, вызывающие слезотечение). Это бесцветные прозрачные кристаллы с температурой плавления около 59° С. Перегоняется при 245° С без разложения, почти не растворяется в воде. При взрыве взрывчатого вещества, смешанный с ним хлорацетофенон испаряется (не разлагаясь), образуя облако сильнодействующего ядовитого газа. При нагревании в течении 15 минут при 300С разлагается на 1.5%, при 600С на 9%, при 750 - 32%.Со взрывчатыми веществами в реакцию не вступает, стоек по отношению к влаге, кислороду воздуха, не действует на металлы. Химически устойчив, медленно гидролизуется водой, и только при кипячении в водно-спиртовых растворов щелочей гидролизуется с потерей раздражающих свойств. Слезоточение возникает при концентрации 0.002 мг/л, при 0.01 мг/л оно становится непереносимым и сопровождается раздражением кожи лица и шеи. При концентрации - 0.08 мг/л и экспозиции 1 мин. человек выводится из строя на 15-30 мин. ; концентрация 10-11 мг/л смертельна. Не действует на глаза животных. Защита - противогаз.

Benenung	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Effekt A*	*Effekt B*
Хлорацетофенон (CN)	8	1	Резь в глазах усиленное слезовыделение, -4 на все действия, -6 на все действия, связанные со зрением	Персонаж получает -2 на все действия, -4 на все действия, связанные со зрением

Дибензоксазепин (CR) относится к боевым отравляющим веществам. Это желтые кристаллы. Температура плавления 72° С, температура кипения - 340С. В воде растворим плохо (0.008%) растворим в бензоле, петролейном эфире. При действии окислителей окисляется до нетоксичных веществ. Сильно раздражает глаза, дыхательные пути и кожу. В концентрациях 0.000001 мг/л обладает слезоточивым действием, при 0.0001 мг/л дополнительно возникает стернитное действие (раздражение верхних дыхательных путей) и крапивное действие которое становится непереносимым при концентрациях порядка 0.001 мг/л. Сухой дибензоксазепин при попадании на кожу вызывает сильную иритему, которая проходит через 10-20 минут после смывания дибензоксазепина водой с мылом (содой). Защита - противогаз.

Benenung	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Effekt A*	*Effekt B*
Дибензоксазепин (CR)	7	1.5	Резь в глазах усиленное слезовыделение, раздражение верхних дыхательных путей -6 на все действия.	Персонаж получает -2 на все действия, -4 на все действия, связанные со зрением

Вещества удушающего действия

К данной группе 0В относятся фосген.

Фосген (CG) - при обычных условиях бесцветный газ, тяжелее воздуха в 3,5 раза, с характерным запахом прелого сена или гнилых фруктов. В воде растворяется плохо и легко ею разлагается. Боевое состояние—пар. Стойкость на местности 30—50 мин, возможен застой паров в траншеях, Оврагах от 2 до 3 ч. Глубина распространения зараженного воздуха от 2 до 3 км.

Фосген поражает организм только при вдыхании его паров, при этом ощущается слабое раздражение слизистой оболочки глаз, слезотечение, неприятный сладковатый вкус во рту, легкое головокружение, общая слабость, кашель, стеснение в груди, тошнота (рвота). После выхода из зараженной атмосферы эти явления проходят, и в течение 4—5 ч пораженный находится в стадии мнимого благополучия. Затем вследствие отека легких наступает резкое ухудшение состояния: учащается дыхание, появляются сильный кашель с обильным выделением пенистой мокроты, головная боль, одышка, посинение губ, век, носа, учащение пульса, боль в области сердца, слабость и удушье. Температура тела поднимается до 38-39°С, отек легких длится несколько суток и обычно заканчивается смертельным исходом. Смертельная концентрация фосгена в воздухе 0.1 - 0.3 мг/л. при экспозиции 15 мин.
Первая помощь. На пораженного надеть противогаз, вывести из зараженной атмосферы, предоставить полный покой, облегчить дыхание (снять поясной ремень, расстегнуть пуговицы). Укрыть от холода, дать горячее питье и как можно быстрее доставить в медицинский пункт.
Защита от фосгена — противогаз, убежище и техника, оснащенные фильтровентиляционными установками.

Benenung	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Effekt A*	*Effekt B*
Фосген (CG)	10	5	Кашель, тошнота, рвота. Персонаж получает -4 на все действия. Персонаж получает иллюзорную микротравму, каждый раунд она смещается на категорию в сторону более тяжелой (как при удушении). Если травма становится тяжелой, то наступает отек легких и персонажу требуется срочная медицинская помощь.	Кашель, тошнота, рвота. Персонаж получает -2 на все действия. Персонаж получает иллюзорную микротравму, каждые два раунда она смещается на категорию в сторону более тяжелой (как при удушении). Если травма становится тяжелой, то наступает отек легких и персонажу требуется срочная медицинская помощь.

Дифосген (CG2) - бесцветная жидкость. Температура кипения 128°С.В отличии от фосгена обладает еще и раздражающим действием, в остальном аналогичен ему. Для этого вещества характерен скрытый период в 6-8ч и кумуляционный эффект. Воздействует на организм через органы дыхания. Признаками поражения являются сладковатый, неприятный привкус во рту, кашель, головокружение, общая слабость. Смертельная концентрация в воздухе 0.5 - 0.7 мг/л. при экспозиции 15 мин.
Защита от дифосгена — противогаз, убежище и техника, оснащенные фильтровентиляционными установками.

Benenung	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Effekt A*	*Effekt B*
Дифосген (CG2)	11	6	Кашель, тошнота, рвота. Персонаж получает -6 на все действия. Персонаж получает иллюзорную микротравму, каждый раунд она смещается на категорию в сторону более тяжелой (как при удушении). Если травма становится тяжелой, то наступает отек легких и персонажу требуется срочная медицинская помощь.	Кашель, тошнота, рвота. Персонаж получает -4 на все действия. Персонаж получает иллюзорную микротравму, каждый раунд она смещается на категорию в сторону более тяжелой (как при удушении). Если травма становится тяжелой, то наступает отек легких и персонажу требуется срочная медицинская помощь.

Вещества кожно-нарывного действия

Отравляющие вещества кожно-нарывного действия (иприт и другие) обладают многосторонним поражающим действием. В капельно-жидком и парообразном состоянии они поражают кожу и глаза, при вдыхании паров - дыхательные пути и легкие, при попадании с пищей и водой - органы пищеварения. Характерная особенность иприта - наличие периода скрытого действия (поражение выявляется не сразу, а через некоторое время - 4 часа и более). Признаками поражения являются покраснение кожи, образование мелких пузырей, которые затем сливаются в крупные и через двое - трое суток лопаются, переходя в труднозаживающие язвы. При любом местном поражений вещества вызывают общее отравление организма, которое проявляется в повышении температуры, недомогании, полной потере дееспособности.

Иприт представляет собой слегка желтоватую или темно-бурую жидкость с запахом чеснока или горчицы, хорошо растворимую в органических растворителях и плохо растворимую в воде. Иприт тяжелее воды, замерзает при температуре около 14°С, Легко впитывается в различные лакокрасочные покрытия, резинотехнические и пористые материалы, что приводит к их глубинному заражению. На воздухе иприт испаряется медленно. Основное боевое состояние иприта капельно-жидкое или: аэрозольное. Однако иприт способен создавать опасные концентрации своих паров за счет естественного испарения с зараженной местности. В боевых условиях иприт может быть применен артиллерией (минометами), авиацией с помощью бомб и выливных приборов, а также фугасами. Поражение личного состава достигается путем заражения приземного слоя воздуха парами и аэрозолями иприта, заражением аэрозолями и каплями иприта открытых участков кожи, обмундирования, снаряжения, вооружения и военной техники и участков местности.

Глубина распространения паров иприта составляет от 1 до 20 км для открытых участков местности. Иприт способен заражать местность летом до 2 сут., зимой до 2—3 нед. Техника,

зараженная ипритом, представляет опасность для незащищенного средствами защиты личного состава и подлежит дегазации. Иприт заражает непроточные водоемы на 2—3 мес.

Для защиты от иприта используются противогаз и общевойсковой защитный комплект, а также вооружение и военная техника убежища, оборудованные фильтровентиляционными установками, перекрытые щели, траншеи и ходы сообщения.

Иприт обладает поражающим действием при любых путях проникновения в организм. Поражения слизистых оболочек глаз, носоглотки и верхних дыхательных путей проявляются даже при незначительных концентрациях иприта. При более высоких концентрациях наряду с местными поражениями происходит общее отравление организма. Иприт имеет скрытый период действия (2—8 ч) и обладает кумулятивностью. В момент контакта с ипритом раздражение кожи и болевые эффекты отсутствуют. Пораженные ипритом места предрасположены к инфекции. Поражение кожи начинается с покраснения, которое проявляется через 2—6 ч после воздействия иприта. Через сутки на месте покраснения образуются мелкие пузыри, наполненные желтой прозрачной жидкостью. В последующем происходит слияние пузырей. Через 2—3 дня пузыри лопаются и образуется незаживающая 20—30 суток язва. Если в язву попадает инфекция, то заживление наступает через 2—3 мес. При вдыхании паров или аэрозоля иприта первые признаки поражения проявляются через несколько часов в виде сухости и жжения в носоглотке, затем наступает сильный отек слизистой носоглотки, сопровождающийся гнойными выделениями. В тяжелых случаях развивается воспаление легких, смерть наступает на 3—4-й день от удушья. Особенно чувствительны к парам иприта глаза. При воздействии паров иприта на глаза появляется ощущение песка в глазах, слезотечение, светобоязнь, затем происходят покраснение и отек слизистой оболочки глаз и век, сопровождающийся обильным выделением гноя. Попадание в глаза капельно-жидкого иприта может привести к слепоте. При попадании иприта в желудочно-кишечный тракт через 30—60 мин появляются резкие боли в желудке, слюнотечение, тошнота, рвота, в дальнейшем развивается понос (иногда с кровью).

Минимальная доза, вызывающая образование нарывов на коже, составляет 0,1 мг/см2. Легкие поражения глаз наступают при концентрации 0,001 мг/л и экспозиции 30 мин. Смертельная доза при действии через кожу 70 мг/кг (скрытый период действия до 12ч и более). Смертельная концентрация при действии через органы дыхания в течение 1,5 ч - около 0,015 мг/л (скрытый период 4 - 24 ч). Впервые И. был применен Германией как ОВ в 1917 году у бельгийского города Ипр (отсюда название).

Защита от иприта - противогаз и средства защиты кожи. Обычную одежду иприт разъедает за один раунд, плотную за два. Резиновую одежду иприт разъедает за 3к6 раундов.

Первая помощь. Капли иприта на коже необходимо немедленно продегазировать с помощью ИПП. Глаза и нос следует Обильно промыть, а рот и горло прополоскать 2% раствором питьевой соды или чистой водой. При отравлении водой или пищей, зараженной ипритом, вызвать рвоту, а затем ввести кашицу, приготовленную из расчета 25 г активированного угля на 100 мл воды.

Benenung	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Effekt A*	*Effekt B*
Иприт	10	6	Кожно-нарывное воздействие (при контакте с незащищенной кожей) При контакте с кожей персонаж получает труднозаживающую микротравму в каждом открытой области повреждения, каждые два	Кожно-нарывное воздействие (при контакте с незащищенной кожей) При контакте с кожей персонаж получает труднозаживающую микротравму в каждом открытой области повреждения, каждые четыре раунда она смещается на

			раунда она смещается на категорию в сторону более тяжелой. Если персонаж вдыхает газ, то травма смещается каждый раунд. Персонаж получает модификатор -4 на все действия.	категорию в сторону более тяжелой. Если персонаж вдыхает газ, то травма смещается каждые два раунда. Персонаж получает модификатор -2 на все действия.

Люизит - боевое отравляющее вещество, получаемое из ацетилена и треххлористого мышьяка. Свое название люизит получил по имени американского химика

Технический люизит представляет собой сложную смесь из трех мышьякорганических веществ и треххлористого мышьяка. Это тяжелая, почти в два раза тяжелее воды, маслянистая, темно-бурая жидкость с характерным резким запахом (некоторое сходство с запахом герани). Люизит плохо растворим в воде, хорошо растворим в жирах, маслах, нефтепродуктах, легко проникает в различные природные и синтетические материалы (дерево, резина, поливинилхлорид). Кипит люизит при температуре свыше 190С, замерзает при температуре -10 - - 18С. Пары люизита в 7,2 раза тяжелее воздуха: максимальная концентрация паров при комнатной температуре 4,5 г/м3.

В зависимости от времени года, метеоусловий, рельефа, характера местности люизит сохраняет свою тактическую стойкость боевого отравляющего вещества от нескольких часов до 2-3 суток. Люизит химически активен. Он легко взаимодействует с кислородом, атмосферной и почвенной влагой, при высоких температурах горит и разлагается. Образующиеся при этом мышьяксодержащие вещества сохраняют свой "наследственный" признак - высокую токсичность.

Люизит относят к стойким отравляющим веществам, он обладает общеядовитым и кожно-нарывным действием при любых формах его воздействия на организм человека. Люизиту присуще также раздражающее действие на слизистые оболочки и органы дыхания.

Общетоксическое действие люизита на организм многогранно: он поражает сердечно-сосудистую, периферическую и центральную нервные системы, органы дыхания, желудочно-кишечный тракт.

Общеотравляющее действие люизита обусловлено его способностью нарушать процессы внутриклеточного углеводного обмена. Выступая в качестве ферментного яда, люизит блокирует процессы как внутриклеточного, так и тканевого дыхания, тем самым препятствуя способности превращения глюкозы в продукты ее окисления, идущего с выделением энергии, необходимой для нормального функционирования всех систем организма.

Механизм кожно-нарывного действия люизита связан с разрушением клеточных структур. Люизит почти не имеет периода скрытого действия; признаки поражения проявляются уже через 3-5 минут после попадания его на кожу или в организм. Тяжесть поражения зависит от дозы или времени пребывания в атмосфере, зараженной люизитом.

При вдыхании паров или аэрозоля люизита в первую очередь поражаются верхние дыхательные пути, что проявляется после короткого периода скрытого действия в виде кашля, чихания, выделений из носа. При легких отравлениях эти явления исчезают через несколько суток. Тяжелые отравления сопровождаются тошнотой, головными болями, потерей голоса, рвотой, общим недомоганием.

Одышка, спазмы в груди - признаки очень тяжелого отравления. Очень чувствительны к действию люизита органы зрения. Попадания в глаза капель этого ОВ приводит к потере зрения уже через 7-10 суток.

Пребывание в течение 15 минут в атмосфере, содержащей люизит в концентрации 0,01 мг на литр воздуха, приводит к покраснению слизистых глаз и отеку век. При более высоких концентрациях ощущается жжение в глазах, слезоточение, спазмы век.

Пары люизита действуют на кожные покровы. При концентрации 1,2 мг/л уже через одну минуту наблюдается покраснение кожи, отек; при более высоких концентрациях на коже появляются пузыри. Действие жидкого люизита на кожу проявляется еще быстрее. При плотности заражения кожных покровов в 0,05-0,1 мг/см2 происходит их покраснение; при концентрации 0,2 мг/см2 образуются пузыри. Смертельная доза для человека составляет 20 мг на 1 кг веса.

При попадании люизита в желудочно-кишечный тракт возникает обильное слюнотечение и рвота, сопровождающаяся острыми болями, падением кровяного давления, поражением внутренних органов. Смертельная доза люизита при попадании его внутрь организма составляет 5-10 мг на 1 кг веса.

Защита от люизита - противогаз и средства защиты кожи. Обычную одежду люизит разъедает за один раунд, плотную за два. Резиновую одежду люизит разъедает за 3к6 раундов.

Benenung	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Effekt A*	*Effekt B*
Люизит	12	8	Кожно-нарывное воздействие (при контакте с незащищенной кожей). При контакте с кожей персонаж получает труднозаживающую микротравму в каждом открытой области повреждения, каждые два раунда она смещается на категорию в сторону более тяжелой. Если персонаж вдыхает газ, то травма смещается каждый раунд. Персонаж получает модификатор -4 на все действия.	Кожно-нарывное воздействие (при контакте с незащищенной кожей). При контакте с кожей персонаж получает труднозаживающую микротравму в каждом открытой области повреждения, каждые четыре раунда она смещается на категорию в сторону более тяжелой. Если персонаж вдыхает газ, то травма смещается каждые два раунда. Персонаж получает модификатор -2 на все действия.

Вещества нервно-паралитического действия

Табун (GA) представляет собой бесцветную жидкость. Температура плавления -50С, кипения 240С (с разложением). Растворим в воде (около 12% при 20С). Водой гидролизуется медленно (на 50% за 9ч и 20С). В кислой среде гидролиз ускоряется и происходит с отщеплением диметиламидной группы. Легко реагирует с растворами аммиака и аминов. При температуре выше 200С табун начинает разлагаться с выделением синильной кислоты. Является отравляющим веществом нервно - паралитического действия. При концентрации 0.01 мг/л вызывает сужение зрачков (миоз). Смертельная концентрация при действии через органы дыхания 0.4 мг/л при экспозиции 1 мин. Средняя смертельная доза при резорбции через кожу - 14 мг/кг. При термическом разложении разлагается с выделением синильной кислоты.
Защита от табуна - противогаз, средства защиты кожи, а так - же антидоты, например атропин.

Benenung	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Effekt A*	*Effekt B*
Табун (GA)	11	6	Оказавшись в зоне поражения, персонаж получает труднозаживающую микротравму, каждые три раунда (если персонаж вдыхает газ) или четыре минуты (ели газ действует через кожу), она смещается на категорию в сторону более тяжелой. Если травма смещается до легкой, то состояние персонажа будет продолжать ухудшаться если только не использовать антидоты. Персонаж испытывает тошноту и недомогание и получает модификатор -3 на все действия.	Оказавшись в зоне поражения, персонаж получает труднозаживающую микротравму, каждую минуту (если персонаж вдыхает газ) или каждый час (ели газ действует через кожу), она смещается на категорию в сторону более тяжелой. Если травма смещается до легкой, то состояние персонажа будет продолжать ухудшаться если только не использовать антидоты. Персонаж испытывает тошноту и недомогание и получает модификатор -2 на все действия.

Зоман (GD). Бесцветная жидкость с запахом камфоры. Темпера плавления -80С кипения около 190С (с разложением). Плохо растворим в воде (1.5% при 25С), легко растворяется в спиртах и кетонах. Гидролизуется медленно. Время гидролиза на 50% при 30С и РН 2,4 и 7 соответственно : 7, 250 и 41 час. При РН>10 гидролизуется быстро; в 5% NaOH реакция завершается через 5 минут, легко реагирует с растворами амиака и аминов. При температуре > 150С полностью разлагается , деструкцию ускоряют вещества кислотного характера. Обладает нервно - паралитическим действием. Первые признаки поражения наблюдаются при концентрациях около 0,0005 мг/л через минуту (сужение зрачков глаз, затруднение дыхания). Смертельная концентрация при действии через органы дыхания 0.003 мг/л при экспозиции 10 мин. Смертельная концентрация при резорбции через кожу - 2 мг/кг. Широко используется при проведении боевых и карательных операций.
Защита от зомана - противогаз и средства защиты кожи, а также антидоты (главным образом атропин).

Benenung	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Effekt A*	*Effekt B*
Зоман (GD)	14	8	Оказавшись в зоне поражения, персонаж получает труднозаживающую микротравму, каждые два раунда (если персонаж вдыхает газ) или минуту (ели газ действует через кожу), она смещается на категорию в сторону более тяжелой. Если травма смещается до легкой, то состояние персонажа будет продолжать ухудшаться если только не использовать антидоты. Персонаж испытывает тошноту и недомогание и получает модификатор -4 на все действия.	Оказавшись в зоне поражения, персонаж получает труднозаживающую микротравму, каждые четыре раунда (если персонаж вдыхает газ) или пять минут (ели газ действует через кожу), она смещается на категорию в сторону более тяжелой. Если травма смещается до легкой, то состояние персонажа будет продолжать ухудшаться если только не использовать антидоты. Персонаж испытывает тошноту и недомогание и получает модификатор -2 на все действия.

Was mich nicht tötet

Пусть гибнут слабые и уродливые –
первая заповедь нашего человеколюбия

Фридрих Вильгельм Ницше

Эта глава посвящена системе нанесения и излечения повреждений и медицине.

Traumen (Травмы)

Повреждения, нанесенные персонажу, приводят к травме. Травма – это внезапное повреждение тканей и органов человека, под действием каких-либо внешних факторов. Травмы делятся на: микротравмы, легкие, тяжелые, критические и смертельные. То, какую травму персонаж получит, зависит от силы удара и размера персонажа. Сила удара - это вред, нанесенный оружием.
Первый квадрат означает микротравму, второй легкую травму, третий тяжелую, четвертый критическую, перечеркнутый квадрат означает смерть или полное разрушение конечности. Получение более четырех микротравм в одной зоне поражения приводит к получению одной легкой травмы. Получение более четырех легких травм в одной зоне поражения приводит к потере сознания или временной потере власти над конечностью (в случае травмы конечности). Получение более трех тяжелых травм или более двух критических травм в одной зоне поражения приводит к наступлению клинической смерти или полному выходу из строя конечности (в случае травмы конечности).

Ausmaß (Размер)

От размера зависит величина повреждений, которые может выдержать персонаж. По умолчанию, размер персонажа равен трем, но он быть изменен определенными Особенностями персонажа.

1	☐	☐	☐	☐	☒
	1	3	6	10	12
2	☐	☐	☐	☐	☒
	1	5	10	15	20
3	☐	☐	☐	☐	☒
	2	8	16	24	30
4	☐	☐	☐	☐	☒
	2	10	20	30	36
5	☐	☐	☐	☐	☒
	3	12	25	35	40

6 ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

4 16 30 42 50

Зоны поражения. Болевой эффект

В рамках этой системы существуют следующие зоны поражения: голова, грудная клетка, область паха, верхняя часть рук (предплечья), нижняя часть рук, верхняя часть ног (бедра), нижняя часть ног (икры).

Smerz* (Sz, *Боль) – штраф, накладываемый на все действия персонажа. Не влияет на существ, временно или постоянно не чувствующих боли. Болевой эффект от травм внутри одной зоны поражения не суммируется, учитывается только максимальное значение, но эффекты от травм в разных зонах складываются.

Травма	Sz
Микротравма	1
Легкая	2
Тяжелая	4
Критическая	6

От некоторых типов повреждений болевой эффект может быть выше.

Schock (Шок)

При получении тяжелых и критических травм персонаж должен пройти проверку 3к6 + Выносливость со сложностью 12 (тяжелая травма) или 14 (критическая травма), некоторые типы повреждений (повреждения от огня и рваные раны, например) могут увеличивать эту сложность. Неудачи проверки, персонаж из-за шока не способен что либо делать из-за боли 1к6 раундов, но ему может помочь инъекция обезболивающего.

Травмы

Голова

Любые повреждения, нанесенные в голову, увеличиваются вдвое.

Травма	***Эффект***
Микротравма	Просто царапина.
Легкая травма	-1 на все действия
Тяжелая травма	Сотрясение мозга или контузия. Сотрясение мозга в отличие от контузии проявляется не сразу, а через 1к6 часов. -4 на все действия. Скорость передвижения персонажа падает вдвое, персонаж не может бегать. Персонаж должен пройти проверку на шок со сложностью 16, в случае провала потеря сознания. Серьезное кровотечение.
Критическая травма	Черепно-мозговая травма. -6 на все действия. Скорость передвижения персонажа падает в четыре раза. Персонаж может передвигаться только шагом. Эту травму необходимо. Проверка на шок со сложностью 18, в случае провала потеря сознания. Обширное кровотечение.

Смертельная травма	Немедленная смерть.

Грудь

Травма	***Эффект***
Микротравма	Просто царапина.
Легкая травма	Глубокая царапина.
Тяжелая травма	Перелом ребра. -1 на все действия. Скорость передвижения персонажа падает вдвое, персонаж не может бегать Проверка 3к6 + Жизнестойкость со сложностью 16, в случае провала, персонаж падает на землю. Трудности с дыханием. Серьезное кровотечение.
Критическая травма	Множественные переломы ребер. -2 на все действия. Скорость передвижения персонажа падает в четыре раза. Персонаж может передвигаться только шагом. Проверка на шок со сложностью 16 в случае провала потеря сознания. Серьезные трудности с дыханием. Обширное кровотечение.
Смертельная травма	Клиническая смерть. Срочная квалифицированная медицинская помощь в течение пяти минут может еще спасти персонажа. В случае нанесения удара, на 5 и более, выше необходимого для нанесения смертельной травмы наступает немедленная смерть.

Область паха (Брюшная полость, Живот)

Любые повреждения, нанесенные в область паха, увеличиваются в полтора раза.

Травма	***Эффект***
Микротравма	Просто царапина.
Легкая травма	Глубокая царапина.
Тяжелая травма	-2 на все действия. Скорость передвижения персонажа падает вдвое, персонаж не может бегать. Проверка 3к6 + Жизнестойкость со сложностью 16, в случае провала, персонаж падает на землю. Серьезное кровотечение.
Критическая травма	-4 на все действия. Скорость передвижения персонажа падает в четыре раза. Персонаж может передвигаться только шагом. Проверка на шок со сложностью 16, в случае провала потеря сознания. Без медицинской помощи смерть в течение получаса. Обширное кровотечение.
Смертельная травма	Клиническая смерть. Срочная квалифицированная медицинская помощь в течение пяти минут может еще спасти персонажа. В случае нанесения удара, на 5 и более, выше необходимого для нанесения смертельной травмы наступает немедленная смерть.

Верхняя часть рук (Предплечья)

Травма	***Эффект***
Микротравма	Просто царапина.
Легкая травма	-1 на все действия, совершаемые этой рукой

Тяжелая травма	Перелом. -6 на все действия, совершаемые этой рукой. Проверка 3к6 + Выносливость со сложностью 16, в случае провала, персонаж роняет на землю предмет, находящийся у него в руках. Серьезное кровотечение.
Критическая травма	Сложный перелом. Никакие действия этой рукой невозможны. Персонаж роняет на землю предмет, находящийся у него в руках. Обширное кровотечение.
Потеря конечности	Потеря конечности. Критическое кровотечение.

Нижняя часть рук

Травма	***Эффект***
Микротравма	Просто царапина.
Легкая травма	-1 на все действия, совершаемые этой рукой
Тяжелая травма	Перелом. -6 на все действия, совершаемые этой рукой. Проверка 3к6 + Выносливость со сложностью 16, в случае провала, персонаж роняет на землю предмет, находящийся у него в руках. Серьезное кровотечение.
Критическая травма	Сложный перелом. Никакие действия этой рукой невозможны. Персонаж роняет на землю предмет, находящийся у него в руках. Обширное кровотечение.
Потеря конечности	Потеря конечности. Критическое кровотечение.

Верхняя часть ног (Бедра)

Травма	***Эффект***
Микротравма	Просто царапина.
Легкая травма	-1 ко всем проверкам на реакцию, скорость передвижения уменьшается на ¼
Тяжелая травма	-4 ко всем проверкам на реакцию. Скорость передвижения персонажа падает вдвое, персонаж не может бегать. Проверка 3к6 + Жизнестойкость со сложностью 16, в случае провала, персонаж падает на землю. Серьезное кровотечение. Тяжелые травмы в обе ноги оставляют персонажу возможность передвигаться только ползком.
Критическая травма	-8 ко всем проверкам на реакцию. Скорость передвижения персонажа падает в четыре раза. Персонаж может передвигаться только шагом. Персонаж падает на землю. Обширное кровотечение.
Потеря конечности	Потеря конечности. Критическое кровотечение.

Нижняя часть ног (Икры)

Травма	***Эффект***
Микротравма	Просто царапина.
Легкая травма	-1 ко всем проверкам на реакцию, скорость передвижения уменьшается на ¼
Тяжелая травма	-4 ко всем проверкам на реакцию. Скорость передвижения персонажа падает вдвое, персонаж не может бегать. Проверка 3к6 + Жизнестойкость со сложностью 16, в случае провала, персонаж падает на землю. Серьезное кровотечение. Тяжелые травмы в обе

	ноги оставляют персонажу возможность передвигаться только ползком.
Критическая травма	-6 ко всем проверкам на реакцию. Скорость передвижения персонажа падает в четыре раза. Персонаж может передвигаться только шагом. Персонаж падает на землю. Обширное кровотечение.
Потеря конечности	Потеря конечности. Критическое кровотечение.

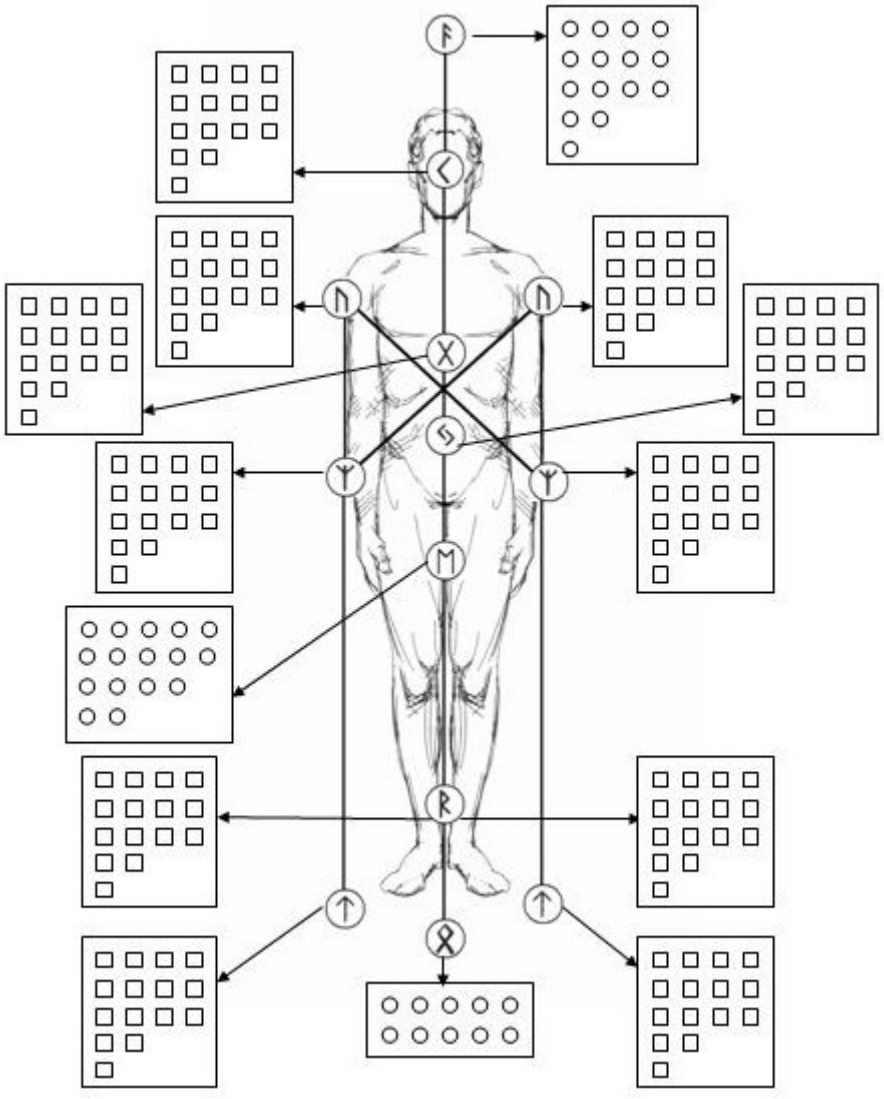
Ошеломляющий вред

Стойкость персонажа к ошеломляющему вреду определяется характеристикой Überraschend (Ubd).

Überraschend (10+Выносливостьx5): Стойкость персонажа к ошеломляющим эффектам. Когда эта характеристика достигает 0, персонаж теряете сознание.

Überraschend Abwehr(UA) (Жизнестойкость). Ваша сопротивляемость ошеломляющему вреду. Это количество очков вычитается из ошеломляющего вреда любой природы.

После ошеломляющего удара персонаж получает травму в половину нанесенного ошеломляющего вреда. Любая броня имеет 2x Pz против ошеломляющего вреда. Ubd восстанавливается со скоростью 1 Ubd в 1 раунд 93 секунды. Если Ubd падает ниже нуля, то они восстанавливаются со скоростью 1 Ubd в 10 раундов (30 секунд).



Асфиксия (Удушение)

При асфиксии удушаемый персонаж каждый раунд проходит проверку Жизнестойкость + 3к6 против Сила + Рукопашный бой + 3к6 удушающего. Если побеждает нападающий, то персонаж получает временную рану аналогичную микротравме. При каждом последующем успехе атакующего травма смещается по шкале ранений вправо, становясь сначала легкой травмой, потом тяжелой и так далее. Если смерть не наступила и удушение остановлено, персонаж быстро приходит в себя. Персонаж способен не дышать в течение минуты, после чего он должен походить проверку Жизнестойкость + 3к6 сложности 14, +2 за каждую последующую минуту.

Классификация травм

По виду повреждений травмы делятся на: механические, химические (ожоги и отравления), термические, электрические и лучевые. Наиболее распространенными являются тупые и смертельные травмы. Отдельного внимания заслуживают такие разновидности ранений, как труднозаживающие и рваные.

Тупые травмы

Тупые травмы обычно являются следствием нанесения ошеломляющего вреда. Они, как правило не представляют особой опасности. Выздоровление от тупых травм происходит в два раза быстрее, сложность лечения таких ран имеет модификатор - 2. Кровотечение при тупых травмах возникает только при критических ранениях и на категорию ниже, но является внутренним, а потому его трудно остановить. Тупые травмы обозначаются одной диагональной чертой примерно следующим образом:

Смертельные травмы

Смертельные травы являются наиболее распространенными, они не имеют модификаторов на сложность лечения или время выздоровления. Смертельные травмы обозначаются двумя горизонтальными чертами примерно следующим образом:

Vertiefenen wunden (труднозаживающие раны)

Труднозаживающие раны, это, как правило, ожоги, как химического, так и термического происхождения. Выздоровление от труднозаживающиих ран происходит в два раза медленнее, сложность лечения таких ран имеет модификатор + 3. Болевой эффект (Sz) от труднозаживающих ран увеличен в 1.5 раза (с округлением вверх). Но ожоги не сопровождаются кровотечением (рана прижигается). Другим видом труднозаживающих травм являются травмы, имеющие сверхъестественную природу. Такие травмы также обычно не сопровождаются кровотечением, но здесь возможны и исключения. Обычно такие травмы наносятся непосредственно по биополю персонажа. Труднозаживающие раны закрашиваются примерно следующим образом:

Risswunden (Рваные раны)

Рваные раны, это разновидность механических травм, они могут быть нанесены когтями, осколками, дробью, либо некоторыми видами холодного оружия. Они характеризуются повышенными болевыми ощущениями и усиленным кровотечением. Выздоровление от рваных ран происходит в полтора раза медленнее, сложность лечения подобных ран имеет модификатор + 2. Sz от рваных ран увеличен в 1.5 раза (с округлениемвниз). Кровотечение при рваных ранах на уровень выше (но не может стать выше критического уровня), также сложность остановки кровотечения в случае рваных ран выше на 3. Рваные раны обозначаются тремя диагональными чертами примерно следующим образом:

Смертельные или рваные раны с остановленным кровотечением обозначаются дополнительной вертикальной чертой:

Лечение травм

Микротравмы и легкие травмы заживают сами и без медицинской помощи. Тяжелые и критические травмы без медицинской помощи не только не заживают, но состояние пострадавшего ухудшается. Персонаж, получивший тяжелую травму, делает проверку Жизнестойкость + 3к6 против сложности 16 каждые 12 часов, в случае неудачи проверки рана становится критической. Персонаж, получивший критическую травму, делает проверку Жизнестойкость + 3к6 против сложности 18 каждые 8 часов, за каждую дополнительную тяжелую или критическую травму персонаж получает штраф -2 или-3 соответственно, в случае неудачи проверки персонаж или погибает, или теряет конечность (в зависимости от локации, где находится травма). Ухудшение состояния можно приостановить при помощи операции. Если персонажу удается успешно сопротивляться ранам в течение 3 суток или выпал Критический успех, значит, организм смог перенести ранение и начинается выздоровление. Травма, опасность ухудшения которой ликвидирована, считается затянувшейся.

Операции

Операции бывают нескольких уровней сложности:
Незначительная – операция может быть проведена практически в любых условиях, лучшее оборудование дает бонус +2 к проверке. Занимает 1 час, сложность 14. Наносит пациенту легкую травму.
Небольшая – требует хоть и небольшого, но медблока лучшее оборудование дает бонус +2 к проверке. Занимает 2 часа, сложность 16. Наносит пациенту легкую травму.
Серьезная. Может быть проведена только в полноценном госпитале, лучшее оборудование дает бонус +2 к проверке. Занимает 4 часа, сложность 18. Наносит пациенту тяжелую травму, но эта травма считается затянувшейся (не происходит ухудшения даже без лечения).
Критическая. Требует высокотехнологического госпиталя. Занимает 6 часов, сложность 20. Наносит пациенту тяжелую травму.

При лечении тяжелых и критических ран проводится проверка Ловкость + Хирургия со сложностью 18 (при тяжелой травме) или 20 (при критической травме), операция считается серьезной. Операции, при критических травмах головы и жизненно важных органов могут иметь сложность 25 и считаться критическими операциями. Успех приостанавливает ухудшение состояния пострадавшего, неудача ухудшает его состояние, критический провал приводит к смерти больного.

Модификаторы:
Хорошее оборудование: +2-4
Высокотехнологическое оборудованием (модификатор суммируется с предыдущим): +2-4
Хорошие медикаменты: +2-4
Доступ к базам данных: +1
Нестерильное помещение -2
Антисанитария -4
Операция проводится в полевых условиях: -4
Отвлекающие факторы: -2-4
Стресс: -2-4
Операция проводится без наркоза -2
Операция проводится без ассистента -4
Недостаток инструментов: -2-4
Недостаток лекарств: -2-4

В случае получения травмы, приводящей к потере конечности, необходима операция по ее удалению, во избежание гангрены. Такая операция имеет сложность 16.

Незначительная – операция может быть проведена практически в любых условиях, лучшее оборудование дает бонус +2 к проверке. Занимает 1 час, сложность 14.
Небольшая – требует небольшого медблока лучшее оборудование дает бонус +2 к проверке. Занимает 2 часа, сложность 16.
Серьезная. Может быть проведена только в полноценном госпитале, лучшее оборудование дает бонус +2 к проверке. Занимает 4 часа, сложность 18.
Критическая. Требует высокотехнологического госпиталя и лушего оборудования. Занимает 6 часов, сложность 20.

Специфические операции

Пластическая хирургия

Хирургия: Серьезная
Цена: от 4000 марок
Это сложные операции, требующие специально обученного персонала и оборудования.
Сложность операции:
Ликвидация шрамов: 18
Ликвидация безобразных шрамов: 20 (шрамы, полученные в результате рваных ран, имеют +2 к сложности)
Ликвидация тяжелых ожогов: 22-26
Увеличение Внешности:
Сложность зависит от текущей внешности персонажа:
1: 22
2: 20
3-4: 18
5: 24
Осветление кожи: те, кто находит оттенок своей кожи недостаточно светлым для представителя высшей расы, могут искусственно осветлить ее. Сложность: 18.
Омоложение: комплекс омолаживающих процедур и операций, существенно уменьшающий скорость старения организма. Сложность: 20.
Цена: 10000 марок.

Трансплантация органов

Хирургия: Серьезная или Критическая
Цена: от 6000 до 15000 марок.
Позволяет трансплантировать орган. Для проведения операции необходим донор.

Восстановление нервных тканей

Хирургия: Критическая
Цена: 15000 марок.
Эта операция позволяет восстановить поврежденные функции нервной системы.

Заживление ран (грануляция)

По истечении определенного срока, ткани срастаются, и травма становится на одну категорию менее серьезной (критическая становится тяжелой, тяжелая легкой, легкая микротравмой, а микротравма просто исчезает), этот срок зависит от тяжести травмы:

Тяжесть травмы **Срок**

Микротравма	Неделя
Легкая травма	3 недели
Тяжелая травма	2 месяца
Критическая травма	4 месяца

Труднозаживающие и рваные раны заживают медленнее.
Для успешного заживления тяжелых и критических ран необходим постельный режим, в противном случае заживление происходит в полтора раза медленнее.
Если рана воспаляется, то процесс ее заживления так же происходит в полтора раза медленнее.
В случае тяжелых и критических травм могут использоваться специальные лекарства – гипергранулянты. Ускорение заживления зависит от интенсивности их использования

Терапия	Ускорение грануляции
Обычная	10%
Интенсивная	20%
Очень интенсивная	30%

Обработка раны

Обработка раны ликвидирует опасность воспаления и ускоряет заживление микротравм и легких травм в полтора раза. Если рана обработана, то это дает модификатор +2 к проверкам на выживание при тяжелых травмах помогает при проведении операций. Проверка Ловкость + Первая помощь со сложностью 14.

Модификаторы:
Антисептики: +2-4
Аптечка: +2
Рваная или труднозаживающая рана: -2
Антисанитария: -4
Недостаток медикаментов: -2-4

Blutung (Кровопотеря)

Человеческий организм содержит около 5 литров крови. Потеря более 1/3 этого объема является опасным для жизни. В рамках системы у персонажа есть 100% крови (Примечание: здесь речь идет не об общем количестве крови в организме, а о количестве крови, которое персонаж может потерять прежде, чем умрет, т. е. ~3 литра).

Кровотечение	Кровопотеря
Незначительное	5 % в 5 минут, прекращается само за 3к6 минут.
Серьезное	10 % в 20 раундов (минута) (5% в

	10 раундов)
Обширное	10% в 10 раундов (полминуты) (5% в 5 раундов)
Критическое	10% в раунд (3 секунды)

При потере 30% и более крови, персонаж получает -2 ко всем действиям из-за головокружения и слабости. При потере более 50% крови персонаж получает -4 ко всем действиям и должен пройти проверку 3к6 + Выносливость со сложностью 12 + 1 за каждые 5% свыше 50% или теряет сознание. Персонажу требуется переливание крови, в противном случае он должен пройти проверку 3к6 + Жизнестойкость со сложностью 16 + каждые 5% свыше 50% или он умрет от потери крови. Если у персонажа остается только 10 % крови, то он автоматически теряет сознание, без переливания крови он погибнет, если не прокинет 3к6 + Жизнестойкость со сложностью 24, но и с переливанием он может умереть, если не пройдет проверку 3к6 + Жизнестойкость со сложностью 16.

Персонаж восстанавливает 5% крови в сутки при хорошем питании и пастельном режиме. Иначе он восстанавливает 5% крови в двое-трое суток.

Остановка крови

Существует несколько способов остановки крови:

1. **Перевязка:** проверка Ловкость + Первая помощь + 3к6 сложность зависит от типа кровотечения:

   Незначительное: 12
   Серьезное: 14
   Обширное: 16
   Критическое: 20
   В случае использования для перевязки не бинтов, а различных тряпок, персонаж получает -2 к броску. В случае, если персонаж пытается перевязать сам себя, то он получает -4 к броску. Модификатор суммируется.

   Успех уменьшает кровотечение на одну категорию. Критический успех на две.

2. **Наложение жгута (только для конечностей):** проверка Ловкость + Первая помощь + 3к6 со сложностью 14. Успех уменьшает кровотечение на две категории.
3. **Использование коагулянтов.** Коагулянты уменьшают кровотечение на одну категорию, в дополнение к этому проводится проверка Качества коагулянта + 3к6 против сложности 16 (серьезное кровотечение), 18 (Обширное кровотечение) или 20 (критическое кровотечение), в случае успеха кровотечение уменьшается еще на одну категорию.

Модификаторы:
Использование скоб: +2
Высококачественные медикаменты: +2-4
Спешка: -2-4
Перевязка проводится подручными материалами: -2
Рваная рана: -2
Задета артерия или вена: -4
Персонаж пытается перевязать себя: -4
Низкокачественные медикаменты: -2

Наложение швов

Наложение швов необходимо для успешного заживления тяжелых и критических травм, для легких травм оно очень желательно, т. к. без него легкая травма будет заживать в два раза медленнее. Проверка Ловкость + Первая помощь со сложностью 14, 16, 18 в зависимости от тяжести травмы. Вместо наложения швов могут использоваться скобы. Для тяжелых и критических ран, нанесенных в область паха, сложность перевязки возрастает на +2. Если на рану были успешно наложены швы или нанесены скобы даже без операции, это дает +2 к броскам на выживание и стабилизацию состояния.

Модификаторы:
Скобы: +2
Спешка: -2-4
Персонаж пытается наложить швы на себя: -4

Наложение шины

В случае перелома руки или ноги для предотвращения дальнейших повреждений и начала процесса сращивания костей необходимо наложить шину(Проверка Ловкость + Первая помощь со сложностью 14).
Модификаторы:
Использование специальных медицинских шин: +2
Спешка: -2-4
Персонаж пытается наложить шину на себя: -4

Тяжелые переломы кроме этого требуют операции (серьезный уровень хирургии), в ходе которой врач восстанавливает скелет руки или ноги и способствует быстрому сращиванию костей. Без этого кости будут зарастать вдвое медленнее, и могут срастись неправильно. Если такая операция используется при обычном переломе, то время сращивания костей уменьшается на 20%.

Анальгетики

Обезболивающие препараты называются анальгетиками.
Местные анальгетики: ликвидируют болевые ощущения (Smerz) на определенной части тела. Вводятся обычно путем укола шприцем в пираневрий. Побочные эффекты: онемение – эффекты зависят от локации: конечности -2 ко всем действиям, связанным с конечностями, для ног скорость передвижения падает вдвое; торс и области паха -1 ко всем действиям; для головы – 2 ко всем действиям засчет головокружения.
Общие анальгетики: ликвидируют или уменьшают болевые ощущения (Smerz) в целом. Общий анальгетик уменьшает Smerz в два раза (округление вверх) и дает +4 к проверкам на болевой шок, получаемый персонажем Ошеломляющий вред, также снижается вдвое. Дополнительно проводится проверка Качество препарата + 3к6 против сложности 18, в случае успеха Smerz исчезает и персонаж не чувствует боли совсем, что также означает автоматический успех проверок на болевой шок. Принимаются внутрь или внутривенно или ингаляционным путем. **Побочные эффекты:** головокружение, замедленная реакция: -2 ко всем действиям, -1 к Рефлексам. Для сильных препаратов (ликвидирующих боль совсем) -4 ко всем действиям, -2 к Рефлексам. При частом применении могут вызывать привыкание. Сильные или низкокачественные препараты в больших дозах могут вредить сердцу, почкам или печени.

Отдельно стоит отметить наркозные средства ингаляционные и неингаляционные – средства, погружающие пациента в глубокий сон. В таком состоянии персонаж не чувствует боли, но неспособен ни к каким действиям.

Увечья

Зачастую травмы могут влечь за собой последствия.
Чтобы узнать, будет ли травма иметь серьезные долговременные последствия, персонажу необходимо пройти проверку 3к6 + Жизнестойкость. Сложность равна 16.
Модификаторы к сложности:
Легкая травма: -2 к сложности проверки.
Тяжелая травма: + 0 к сложности проверки.
Критическая травма: +2 к сложности проверки.
Труднозаживающая рана: +1 к сложности проверки.
Рваная рана: +2 к сложности проверки.
Плохое лечение, воспаление и т. д.: +2 сложности проверки.

Шрамы

Если травма была нанесена в лицевую часть головы, то существует риск, что останется шрам. Шанс возникновения шрама выше, чем возникновение иных увечий, поэтому сложность проверки на возникновения увечий в случае шрамов увеличивается на 2, труднозаживающие травмы добавляют к этой сложности +3, а не +1 как обычно. Шрамы появляются, как правило, при тяжелых и критических ранениях. Эффекты представлены в таблице ниже:

Для мужчин:
Легкая травма: ничего.
Тяжелая травма: мужчину красят шрамы, +1 к Страху. В случае, если рана была рваная, было воспаление, рана была некачественно зашита, или персонаж получил несколько таких ран на лице, то персонаж получает недостаток Шрамы (-2 ко всем социальным броскам, связанным с внешностью. +1 Страх)
Критическая рана: персонаж получает недостаток Шрамы (-2 ко всем социальным броскам, связанным с внешностью. +1 Страх).
Тяжелые и критические труднозаживающие травмы лица приводят к получению недостатка Уродство.

Для женщин:
Легкая травма: В некоторых случаях (на усмотрение Голосов) могут дать штраф -1 ко всем социальным броскам.
Тяжелая травма: Персонаж получает недостаток Шрамы(-2 ко всем социальным броскам, связанным с внешностью, Внешность -1, +1 Страх). В случае, если рана была рваная, было воспаление, рана была некачественно зашита, или персонаж получил несколько таких ран на лице, то персонаж получает недостаток Безобразные Шрамы (-4 ко всем социальным броскам, связанным с внешностью, Внешность -2 , +1 Страх)
Критическая рана: персонаж получает недостаток Шрамы или безобразные шрамы.

Тяжелые и критические труднозаживающие травмы лица приводят к получению недостатка Уродство.

Кроме того, тяжелая или критическая травма лица может привести к поражению лицевого нерва. Это не приводит к возникновению шрамов, но вызывает нарушение мимики. Персонаж получает -3 к броскам на социальную реакцию.

Если шрамы находятся на теле, а не на лице, то персонаж получает социальный модификатор только если они заметны.

Тяжелые и критические травмы (особенно рваные) могут также привести к появлению глубоких шрамов. В таком случае повреждены не только кожа, но и мускулы, что приводит к тому, что эти шрамы периодическим болят (болевой эффект 1-2).

Травмы головы

Тяжелые и критические травмы головы могут привести к возникновению целого ряда увечий:
Ухудшение зрения: персонаж получает недостаток Плохое зрение.
Ухудшение слуха: получает недостаток Плохое зрение.
Потеря уха: -2 ко всем проверкам, связанным со слухом, -2 ко всем броскам вязанным с Внешностью.
Потеря глаза: персонаж получает недостаток Отсутствует глаз, -2 ко всем броскам вязанным с Внешностью.
Сотрясение мозга: следствием тяжелой травмы головы может быть сотрясение мозга. Персонаж испытывает расстройства памяти, страдает от приступов головных болей и тошноты. В отличие от остальных увечий, сотрясение мозга проходит само за несколько недель.
Повреждение мозга: может быть либо следствием критической травмы головы, либо следствием длительного кислородного голодания мозга. Персонаж получает -1 к какой-либо ментальной характеристике, последствиями также часто является амнезия и другие расстройства памяти.
Психическая травма: повреждения головы привели к получению персонажем психической травмы, аналогичной по серьезности тяжелой. Расстройства, которые могут быть вызваны этой травмой как правило представляют собой амнезию, пуэрилизм и синдром регресса психики.

Травмы рук

Тяжелая или критическая травма руки может привести к возникновению недостатка Изученная рука.
Потеря пальцев: критическая травма нижней части руки может привести к потере пальцев, что приводит к тому, что все проверки на Ловкость, связанные с этой рукой получают модификатор -4.

Травма ног

Травма позвоночника: Тяжелая или критическая травма ноги может привести к возникновению недостатка Хромота.

Травмы позвоночника

Тяжелые и критические травмы туловища могут приводить к травмам позвоночника. Ловкость персонажа уменьшается на один, Рефлексы на два

Прочие увечья

Неправильно сросшаяся кость: сломанная кость персонажа срослась неправильно. Это приводит к тому, что в случае получения легкой и более серьезной травмы в эту же часть тела, нанесенный ущерб увеличивается в полтора раза.
Травма легких: одно легкое персонажа серьезно повреждено. Персонаж получает -2 к Жизнестойкости и может задерживать дыхание на промежуток времени в два раза меньше.
Контузия: патологическое состояние, которое возникает вследствие ушиба всей поверхности тела или большей его части при воздействии ударной воздушной волны, взрыва. Возможна контузия и при завалах большими массами сыпучих тел — песка, гравия, мелких камней (при обвалах) или ушибах водой (при подводном взрыве). При контузии развиваются общие расстройства, связанные с охранительным торможением в центральной нервной системе, как ответ на исключительно сильное раздражение многочисленных нервных окончаний в коже и мягких тканях (рефлекторные поля). Характерна для контузии прежде всего потеря сознания. Длительность её зависит от тяжести контузии и может продолжаться от нескольких минут и часов до суток и более. Могут возникать при этом опасные расстройства жизненно важных функций организма — дыхания и сердечной деятельности, вплоть до комы. Внешние признаки повреждений при контузии могут быть незначительными или вовсе отсутствовать. Однако это

не указывает на степень и тяжесть контузии, т. к. при этом возможны одновременно и тяжёлые повреждения внутренних органов (печени, почек, желудка и т. д.), переломы конечностей, рёбер, черепно-мозговая травма. После возвращения сознания отмечаются сильные головные боли, тошнота и рвота (независимо от приёма пищи), головокружения, особенно при поворотах головы (модификатор -2 ко всем действиям), амнезия, нарушения слуха и речи. Наиболее тяжело протекает контузия головного мозга, для которой характерно развитие как общих нарушений (потеря сознания, нарушение дыхания, кровообращения и др.), так и связанных с локализацией очага поражения мозговой ткани. При расположении контузионного очага в области передней и задней центральных извилин левой височной доли мозга возникают расстройства движения, нарушения чувствительности, речи, слуха, зрения и пр. контузия головного мозга может сопровождаться кровоизлиянием и сдавлением ткани мозга излившейся из мозговых сосудов кровью, что вызывает серьёзное осложнение — отёк мозга. Как последствие К. головного мозга могут быть в позднем периоде эпилептиформные припадки. Пострадавшие нуждаются в полном покое, экстренной медицинской помощи и срочной госпитализации. Контузия может привестик психически расстройствам (обычно к амнезии), ухудшению зрения и слуха и к частичному или полному параличу.

Ввод препаратов

Все препараты делятся на вводимые внутрь, внутримышечно, внутривенно и путем введения в нерв.

1. **Препараты, принимаемые внутрь.** Таблетки, пилюли, порошки и т. д. Не требуют броска на удачное действие. Препараты начинают действовать в течение 3к6 минут.
2. **Препараты, вводимые внутримышечно.** Введение такого препарата требует броска на Ловкость + Первая помощь + 3к6 со сложностью 12. Для введения такого препарата необходим шприц.
3. **Препараты, вводимые внутривенно.** Введение такого препарата требует броска на Ловкость + Первая помощь + 3к6 со сложностью 16. Для введения такого препарата необходим шприц или инъектор и жгут.
1. **Препараты, вводимые подкожно.** Введение такого препарата требует броска на Ловкость + Первая помощь + 3к6 со сложностью 18. Для введения такого препарата необходим шприц или инъектор.
2. **Ректальное введение.**
3. **Ингаляция.**

Болезни

Болезни делятся на легкие, средней тяжести, тяжелые и критические. От тяжести болезни зависят симптомы и частота приступов. Приступы острого недомогания характерны только для болезней средней тяжести, тяжелых и критических. Это приводит к тому, что больной средней тяжести проводит каждую неделю проверку Жизнестойкость +3к6 со сложностью 16, в случае провала, у персонажа происходит приступ, тяжело больной персонаж проводит такую проверку каждые 2-3 дня, при критической болезни происходит то же самое с той разницей, что проверки происходят каждый день или раз в пару дней и имеют сложность 18. В некоторых случаях легкие болезни также могут сопровождаться приступами. В таком случае проверки имеют сложность 14 и проводятся раз в месяц или два. Все эти особенности должны быть указаны в описании болезни. Для удобства Голосов, здесь описаны не сами болезни (которых бессчетное множество), а только разнообразные симптомы, пользуясь которыми, Голоса смогут описать в рамках системы любую болезнь. Напротив каждого симптома дается сложность ликвидации этого симптома с помощью соответствующих препаратов, но если этот симптом является побочным эффектом какой-то другой патологии, то избавление от симптома носит временный характер.

Чтобы определить время, когда происходит приступ, необходимо провести бросок к6.

1 –приступ происходит в наиболее неудачный момент.

2-3 – приступ происходит в неудачный момент
4–5 – приступ происходит в удачный момент.
6 - приступ происходит в наиболее удачный момент.

Повышенная температура:
38-39 градусов: -2 ко всем действиям (14)
39-40 градусов -6 ко всем действиям (16)
более 40 градусов – бред, полубессознательное состояние 10 ко всем действиям, длительная температура более 40 градусов может привести к летальному исходу. (18)

Боли и судороги: дают штраф от -1 до -8 в зависимости от силы боли. Судороги дают больший штраф, но быстрее проходят.

Насморк: -6 на все броски, связанные с обонянием. -1 на все соц. броски.(14)

Кашель: изредка приступ кашля может дать штраф от -1до -2 на какое-то одно действие. -1 или -2 на все соц. броски. (16)

Диарея: серьезные гигиенические трудности, обезвоживание.(14)

Тошнота: -2 на все действия также возможны серьезные гигиенические трудности.(14)

Сыпь, зуд жжение: штраф на все действия от -2 до -4. -2 на все социальные броски, повышается шанс занести инфекцию (модификатор -2 к проверкам на Иммунитет).(14)

Быстрая утомляемость, слабость: см. «Усталость и обморок»

Ниже приведены серьезные патологии требующие продолжительного лечения (или вовсе неизлечиме):
Гастрит: периодические боли, ограниченная диета привязанность к жесткому графику приема пищи.

Язва Желудка: сильные боли, очень ограниченная диета привязанность к жесткому графику приема пищи.

Больные почки: проблемы мочеиспусканием, боли, повышения температуры.

Больная печень: боли, модификатор -4 на все проверки на сопротивление токсинам. Ограничение на прием некоторых веществ (алкоголь, некоторые лекарственные препараты). -1 к Жизнестойкости.

Больные легкие: модификатор -4 на все проверки связанные с продолжительными и интенсивными физическими действиями (бег, плавание). Приступы удушья и кашля.

Трудности с дыханием: Одышка, удушье, асфиксия.

Больное сердце: боли, в случае психических травм или сильного стресса возможны сердечные приступы и инфаркт. Модификатор -5 на все проверки связанные с продолжительными и интенсивными физическими действиями (бег, плавание). Модификатор -2 на все проверки требующие сильного физического нарпяжения. -1 к Жизнестойкости.

Инфаркт: персонажу наносится удар силой 8, повреждения смертельные.

Инсульт персонажу наносится удар силой 9, повреждения труднозаживающие . Инсульт может привести к потере слуха, зрения, частичной или полной парализации (проверка 3к6 + Жизнестойкость со сложностью 16).

Делирий: галлюцинации устрашающего характера, повышенная двигательная активность практически полная дезориентация. Штраф ко всем действиям от -2 до -8 на протяжении всего течения болезни.

Заболевания крови: заболевания крови весьма разнообразны и часто имеют мистическую природу. Могут вызывать: озноб или жар, головные боли, тошноту, сильные боли, слабость.

Болезни, прежде всего хронические могут привести к уменьшению болевой восприимчивости персонажа. В таком случае для персонажа уменьшаются на один все модификаторы, связанные с болью и получает модификатор +1 ко всем проверкам, связанным с болью.

Отравления и инфекции

Когда на персонажа воздействует яд или инфекция, то наносится удар сила, которого зависит от силы токсина. При успешной проверке 3к6 + Иммунитет (удвоенная Выносливость) со сложностью 16 (слабые или средней силы токсины) или 18 (сильные токсины) нанесенный урон уменьшается вдвое. Травмы, нанесенные таким образом, соответствуют обычным, но не имеют Sz и заживают в два раза быстрее, чем обычные травмы. Эффектами инфекции и отравления являются также повышенная температура, головные боли, тошнота, диарея, обезвоживание и т. д.

Модификаторы проверки на Иммунитет:
Хорошая диета: +1
Антибиотики или антидоты: +2
Сильные антибиотики или антидоты: +4
Ранения больного: -2-4
Плохое питание: -1
Недостаток сна: -1-2
Ослабленный организм: -2
Недостаток медикаментов: -2-4

Сила яда
Слабый токсин: 2
Токсин средней силы: 4
Сильный токсин: 8
Очень сильный токсин: 10
Невероятно сильный токсин 12

Яды разнятся по способу проникновения в организм. Большинство ядов действуют, если попадают внутрь или в кровь. Некоторые яды могут воздействовать на организм при попадании на слизистые оболочки. Самые сильные токсины могут воздействовать на организм просто при попадании на кожу.

Сила инфекции
Слабая инфекция: 3
Инфекция средней силы: 6
Сильная инфекция: 8
Очень сильная инфекция: 10

Лечение:
Для лечения тяжелых и критических травм, вызванных отравлением или инфекцией, необходимы антидоты и антибиотики соответственно. Производится бросок Качество препарата + 3к6 против сложности 16 (тяжелая травма) или 20 (критическая травма). В случае успеха, травма становится на одну категорию менее серьезной.

Усталость и обморок

Персонажу свойственно уставать. В рамках системы он получает штраф -1 ко всем действиям при небольшой усталости, -2 при значительной и -4-5, если персонаж буквально валится с ног. Усталость проходит при отдыхе или вследствие применения специальных препаратов стимуляторов, в последнем случае производится бросок Качество препарата + 3к6 против сложности 14 (небольшая усталость), 16 (значительная усталость) или 18 (очень большая усталость). Успешный бросок снижает усталость на категорию.
Если Ubd персонажа достигают нуля, персонаж падает в обморок. Если Ubd персонажа падают ниже -20, то персонаж впадает в состояние глубокого обморока. Для вывода его из этого состояния необходим либо длительный отдых (несколько часов для обычного обморока 6-8 часов для глубокого), либо оказание медицинской помощи (проверка Ловкость + Первая помощь + 3к6), либо использование нашатырного спирта (проверка Качество препарата(10) + 3к6), либо при помощи нескольких пинков и пощечин (проверка Силы + 3к6) сложность действия в любом случае равна 16 при обычном обмороке и 20 при глубоком. Успешный бросок приводит персонажа в себя.

Реанимация

В случае клинической смерти (остановки сердца и остановка дыхания) персонажу необходимо срочно оказать первую помощь. Оказание помощи: проверка Первая помощь + 3к6 против сложности 18 (до трех минут со времени остановки сердца) или 20 (до шести минут со времени остановки сердца).
Модификаторы:
Хорошее оборудование (стандартная клиника) +2
Отличное оборудование (высокотехнологическая клиника) +4
Великолепное оборудование (очень высокотехнологическая клиника) +6

Vernunft und Instinkt

Когда ты смотришь в Бездну,
Бездна смотрит в тебя

Фридрих Вильгельм Ницше

Предательство разума

Эта глава посвящена психическому состоянию персонажа и психическим расстройствам. Человеческий разум, это хрупкий механизм и легко может быть сломан. Каждый раз, когда психике персонажа что-либо угрожает, то персонажу необходимо произвести проверку 3к6 + Нервы.

Модификаторы проверки на Нервы

Персонаж один: -2
Событие происходит внезапно: -2
Произошедшее событие имеет личный для персонажа оттенок: -1-4
Близкий контакт: -2
Персонаж один, но имеет связь с внешним миром (например, рация): -1
Темнота: -2
Нервирующая атмосфера: от -1 до -4
Персонажей несколько: +2
Персонажей много (более пяти): +4
Персонаж был готов к произошедшему событию: +1
У персонажа есть оружие: +2

Angst (Стресс)

Angst - это вся совокупность негативных эмоций, давящих на персонажа. Это страх, тоска, раздражение, злость, которые накапливаются внутри персонажа. Эти эмоции постепенно отравляют его жизнь и, в конце концов, находят путь наружу в виде приступов и вспышек ярости, отчаяния или страха.

Шкала Стресса

Шкала Стресса отражает степень внутреннего напряжения персонажа. Шкала Стресса имеет значение от нуля до десяти. В зависимости от значения Шкалы Стресса, персонаж по-разному чувствует себя:
Низкое напряжение: если Шкала Стресса имеет значение от 1 до 3 очков, то это приводит к небольшому внутреннему напряжению и беспокойству. Несмотря на это что это не дает никаких игромеханических модификаторов, это приводит к понижению эмоционального фона и натроения. Персонаж раздражителен и мрачен.
Высокое напряжение: если Шкала Стресса имеет значение от 4 до 7 очков, то персонаж находится в состоянии серьезного напряжения. Персонаж крайне раздражителен (-2 на все социальные взаимодействия) и получает модификатор -2 ко всем проверкам, связанным с Нервами. В таком состоянии любое дополнительное получение очков Стресса может привести к аффективному состоянию. Персонажу необходимо пройти проверку 3к6 + Нервы со сложностью 14 (16, если было получено более одного очка Стресса). В случае неудачи этой проверки персонаж входит в состояние аффекта.

Очень высокое напряжение: если Шкала Стресса имеет значение от 8 до 9 очков, то персонаж находится в состоянии очень сильного напряжения. Персонаж с большим трудом держит себя в руках (-4 на все социальные взаимодействия) персонаж также получает модификатор -4 ко всем проверкам, связанным с Нервами и -2 на все действия, связанные с Ловкостью (тремор рук). В таком состоянии любое дополнительное получение очков Стресса может привести к аффективному состоянию. Персонажу необходимо пройти проверку 3к6 + Нервы со сложностью 16 (18 если было получено более одного очка Стресса). В случае неудачи этой проверки персонаж входит в состояние аффекта.
Если значение Стресса достигает десяти, то персонаж автоматически впадает в состояние аффекта и получает психическую травму 3 уровня (Ужас, Изоляция или Бессилие в зависимости от ситуации), если персонаж мистик, то он получает одно очко Резонанса и должен пройти проверку на удержание контроля за своими силами. После прекращения действия аффекта, персонаж теряет три очка Стресса.

Получение Стресса

Персонаж приобретает стресс, как реакцию на неприятные или нервирующие события и ситуации. Эти события могут быть самого разного рода и иметь различный эмоциональный окрас, но в любом случае делятся на три уровня, в зависимости от силы воздействия. В случае нервирующей ситуации персонаж должен пройти проверку 3к6 + Нервы, сложность зависит от силы воздействия ситуации.
Незначительная нервирующая ситуация: Несильный раздражающий фактор (психическая травма 1 уровня). Сложность 14. В случае успеха проверки персонаж не получает ни одного очка Стресса, в случае неудачи получает одно очко.
Серьезная нервирующая ситуация: Сильный раздражающий фактор (психическая травма 2-3 уровня). Сложность 16. В случае успеха проверки персонаж получает ни одно очко Стресса, в случае неудачи получает два очка.
Причины, влекущие за собой нервирующие ситуации, могут включать:
Поражение или провал: если персонаж потерпел поражение или провал, в каком-либо деле то это выступает как нервирующий фактор.
Страх: страх может вызвать серьезный стресс.
Гнев: гнев или ненависть нервируют персонажа, делают его раздражительным и мрачным.
Боль: сильная боль также приводит к стрессу.
Разочарование и отчаяние: разочарование или отчаяние нервируют персонажа и приводят к стрессу.
Когда персонаж переживает что-то из приведенного выше списка, необходимо провести проверку на получение Стресса.
Если при проверке на Нервы Критический провал или персонаж получает 4 и более очков Стресса за один раз, то персонаж сильно перепугался и должен пройти проверку 3к6 + Нервы со сложностью 14, в случае неудачи проверки он может:
- громко вскрикнуть (и оповестить всех окружающих о своем присутствии);
- отшатнуться в сторону (проверка 3к6 + Ловкость со сложностью 14, чтобы не выронить то, что персонаж держит в руках или не опрокинуть близлежащие предметы);
- у персонажа начинается тошнота, головокружение (-2 ко всем действиям на 2д6 раундов).
- у персонажа начинается рвота: -4 на все действия, гтгтенические трудности
Если при проверке на нервы выпал критический провал, то персонаж получает дополнительную категорию Стресса.
Психопаты, социопаты и персонажи, страдающие психическими расстройствами и заболеваниями, получают одно (в некоторых случаях два) очко Стресса каждый день.

Аффект

Когда из-за стресса персонаж теряет власть над собой, то он входит в состояние аффекта.
Серьезность аффективного состояния зависит от силы стресса персонажа. Конкретный тип аффективного состояния зависит от ситуации и персонажа и остается на усмотрение Голосов.

Если персонаж страдает психическим расстройством, то состояние аффекта провоцирует приступ этого расстройства.

Высокий стресс (4-7 очков) может вызвать у персонажа следующие аффективные состояния:
Испуг: Персонаж напуган. Персонаж получает -2 на все действия, связанные с Ловкостью (тремор рук). Персонаж получает модификатор -2 ко всем проверкам, связанным с Нервами (этот модификатор суммируется с модификатором из-за силы стресса).
Ярость: Персонаж разъярен. Персонаж получает модификатор -4 на все социальные взаимодействия (этот модификатор не суммируется с модификатором из-за силы стресса) и получает модификатор -2 ко всем ментальным действиям. Персонаж получает +2 ко всем физическим действиям, но модификатор -2 на попадание.
Меланхолия: Персонаж деморализован. Чтобы совершить любое действие, персонаж должен успешно пройти проверку 3к6 + Воля со сложностью 12. Персонаж получает -2 ко всем действиям, связанным с Волей.
Марево: перед глазами персонажа все плывет, ощущение нереальности происходящего, головокружение. Персонаж получает модификатор -2 на все действия.
Эмоциональный всплеск: персонажам овладевают эмоции и он не способен себя контролировать. Персонаж плачет, смеется или кричит. Персонаж получает модификатор -4 на все социальные взаимодействия и все проверки, связанные с Нервами.

Меланхолия
Выброс адреналина (+2 ко всем проверкам, связанным с физическими действиями).

Очень высокий стресс (8-10 очков) может вызвать у персонажа следующие аффективные состояния:
Паника: Персонаж паникует и старается как можно быстрее убежать с места происшествия. Персонаж получает -4 на все действия, связанные с Ловкостью (тремор рук). Персонаж получает модификатор -4 ко всем проверкам, связанным с Нервами (этот модификатор суммируется с модификатором из-за силы стресса).
Истерия: Персонаж орет, плачет, трясется, стреляет во все стороны, возможны резкие перепады настроения. Персонаж получает модификатор -4 на все действия и не может предпринимать никаких социальных взаимодействий.
Нервный срыв: Персонаж не способен к какому-либо самоконтролю или социальным действиям. Он крушит все, что попадается под руку или палит во все стороны. +3 ко всем физическим действиям. Персонаж получает модификатор -4 на попадание и не может предпринимать никаких социальных взаимодействий.
Отчаяние: Персонаж полностью деморализован и находится в состоянии близком к шоку. Возможны попытки суицида. Чтобы совершить любое действие, персонаж должен успешно пройти проверку 3к6 + Воля со сложностью 16. Персонаж получает -4 ко всем действиям
Шок: Оцепенение, реакция на внешние раздражители практически отсутствует. -6 на все действия, неадекватное поведение.
Наваждение: расстройства восприятия, ощущение полной нереальности происходящего, возможны галлюцинации. Персонаж получает модификатор -4 на все действия.
Обморок: персонаж теряет сознание
Амнезия: в некоторых случаях у персонажа может произойти провал в памяти. Это встречается редко и, как правило, когда причиной стресса был испуг или психическая травма.
Попытка суицида: персонаж пытается покончить с собой. Встречается очень редко и, как правило, уже у психически больных людей.

После окончания действия аффекта персонаж, как правило, чувствует слабость и теряет одно (два в случае очень высокого стресса) очко Стресса.

Уменьшение Стресса

Каждые восемь часов, если персонаж находится в полном спокойствии и лишен неприятных переживаний, персонаж теряет одно очко Стресса.
Другие способы восстановления обычно требуют проверки против определенной сложности. Сложность бросков на восстановление спокойствия зависит от текущего уровня Стресса:
Низкий стресс: 12
Высокий стресс: 14
Очень высокий стресс: 16
Успех означает, что персонаж теряет одно очко Стресса (два при Критическом успехе), при критическом провале добавляет еще одну дополнительную.
Восстановление должно происходить в более или менее спокойной обстановке, иначе персонаж получает модификатор -2 к проверке.
Рационализация: персонаж пытается сам себя успокоить. Проверка 3к6 + Интеллект + Психоанализ
Медитация: персонаж медитирует. проверка 3к6 + Воля + Медитация
Никотин: чтобы успокоиться, персонаж курит.Персонаж теряет одно очко Стресса. Также курение добавлен +1 ко всем проверкам на Нервы.
Алкоголь или наркотические вещества: чтобы успокоиться, персонаж употребляет алкоголь или наркотические вещества. Снимает от одного до двух очков Стресса в зависимости от силы опьянения. Побочные эффекты применения некоторых препаратов (общих анальгетиков, например) также приводит к потере одного двух очков Стресса.
Успокоительные препараты: применение транквилизаторов, барбитуратов, седативных препаратов, нейролептиков. Качество препарата. Слабые препараты снимают от одного до двух очков Стресса. Сильные препараты и нейролептики снимают от трех до четырех очков Стресса.
Развлечения: хороший отдых, общение и развлечения любого рода приводит к потере одного очка Стресса (в некоторых случаях двух).

Психические травмы

Серьезные потрясения могут вызвать психическую травму. Система получения психических трав похожа на систему получения травм физических. Линейка повреждений зависит от характеристики Psyche (Психика), которая зависит от Воли персонажа.

Psyche (Психика)

Воля 1-2: 1

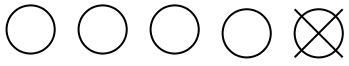
Воля 3-4: 2

Воля 5-6: 3

Психические травмы делятся на легкие, тяжелые и критические. Какую именно травму получит персонаж зависит от силы психической травмы, которая наносится в к6.

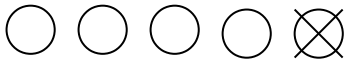
Первый круг означает микротравму, второй легкую травму, третий тяжелую, четвертый критическую, а перечеркнутый круг полную невменяемость.

Психика 1:



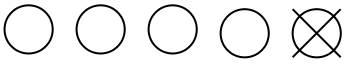
2 8 15 25 30

Психика 2:



2 12 20 35 40

Психика 3:



4 16 25 40 50

Эффект психической травмы

Микротравма: Просто стресс. Персонаж получает два очка Стресса
Легкая: Невроз или неврозоподобное состояние. Персонаж получает одно психическое расстройство начальной стадии. Персонаж также получает два очка Стресса. Более четырех легких психических травм приводят к получению тяжелой психической травмы.
Тяжелая: Психоз. Персонаж получает одно психическое расстройство острой стадии. Персонаж также получает четыре очка Стресса. Более четырех тяжелых психических травм приводят к полной невменяемости персонажа.
Критическая: Острый психоз. Персонаж получает два психических расстройства острой стадии. Персонаж также получает пять очков Стресса. Более двух тяжелых психических травм приводят к полной невменяемости персонажа.

Сила психических травм.

Сила психических травм зависит от Степени Воздействия ситуации. Если персонаж попадает в опасную для его психики ситуацию, он должен пройти проверку 3к6 + Нервы. В случае успеха проверки, он получает только половину психического вреда, в случае неудачи он получает вред в полном масштабе. Сложность броска также зависит от Степени Воздействия ситуации.

Степени Воздействия

1. Сложность: 12 Сила травмы: 2/0
2. Сложность: 14 Сила травмы: 2/1
3. Сложность: 16 Сила травмы: 4/2
4. Сложность: 18 Сила травмы: 8/4
5. Сложность: 20 Сила травмы: 10/6
6. Сложность: 24 Сила травмы: 16/8

Виды психических травм. Ожесточенность

Большинство опасностей для разума могут быть разделены на три группы: Ужас, Жестокость и Противоестественное, каждая из которых имеет шесть степеней воздействия. Кроме того, для каждого из стимулов существует характеристика Verstocktheit (Ожесточенность).
Ожесточенность – мера того, насколько персонаж привык к стимулам по этой шкале. Она возрастает на один каждый раз, когда персонаж успешно проходит проверку на Нервы против стимула со Степенью Воздействия выше, чем текущая Ожесточенность в этой категории, но не может превысить пяти. Мир игры жесток, а потому при генерации персонажа игроку выделяется для распределения шесть степени ожесточения (в редких случаях 1-2 или 7). Персонажи, имеющие особенность «Психопат» получают восемь – девять степеней Ожесточенности. За каждую степень ожесточенности персонаж получает +1 ко всем дальнейшим броскам на Нервы этого типа. От ожесточенности зависит также характеристика PA (Psyche Abwehr), равная Ожесточенности*5. Psyche Abwehr отражает сопротивляемость психики персонажа к травм данного типа. Значение PA вычитается из нанесенного персонажу соответствующей травмой психического вреда. Если Степень Воздействия стимула выше, чем уровень Ожесточенности, то PA уменьшается вдвое (округление вниз). Если у персонажа суммарная Ожесточенность

становится больше десяти, то он становится социопатом (не распространяется на психопатов). Состояние аналогично психопатии, но от него можно избавиться при помощи лечения.

Жестокость

1 - Вид крови. Проявить небольшое насилие или стать его жертвой.
2 – Увидеть изуродованный труп. Стать свидетелем чью-то насильственную смерть или пыток.
3 – Собственноручно убить или пытать человека. Получить серьезное ранение.
4 - Самостоятельно жестоко пытать человека. Быть свидетелем или участником массового боя.
5 – Подвергнуться длительной и жестокой пытке. Быть свидетелем или участником бойни.
6 – Увидеть моря из крови и острова из плоти

Следствия Ожесточения

1 – Персонаж практически ничем не отличается от нормы
2 – Персонаж начинает агрессивно вести себя в общении с окружающими, но контролирует себя
3 – Насилие становится чем-то совершенно нормальным для персонажа
4 – Бессердечие персонажа читается в каждом его слове, если только он специально не пытается скрыть его. Тон персонажа становится грубым, жестким, лихорадочным, неврозным или холодным.
5 - Жестокость и бессердечие персонажа становится легко заметным для окружающих и они чувствуют, что от него лучше держаться подальше. Жизнь больше не представляет для персонажа никакой ценности, даже его собственная. Он может предпочитать оставаться живым или даже бояться смерти, но это не меняет его отношения к жизни.
Персонаж получает +1 к Страху и +1 к Нервам

Ужас

1 – Незначительное нервирующее событие, вроде внезапно выскочившей крысы или непонятного шороха.
2 – Оказаться в яме с червями или опарышами.
3 – Подвергнуться неожиданному нападению животного
4 – Встретиться лицом к лицу с чудовищем
5 – Увидеть, как кошмары воплощаются в жизнь.
6 – Встретиться с чем-то, находящимся за пределами человеческого понимания.

Следствия Ожесточения

1 – Персонаж практически ничем не отличается от нормы, разве что немного отрешен.
2 – Персонаж становится замкнутым и неприветливым
3 – Персонаж становится холодным и малоэмоциональным.
4 – Персонаж старается отгородится от окружающих и начинает избегать людей.
5 – Персонаж полностью уходит в себя и теряет почти все эмоции, видя в них, также, как и привязанностях причину бед. Персонаж получает +2 к Нервам и модификатор -4 на все проверки, связанные с эмпатией и интуицией.

Противоестественное

1 – Испытать ощущение дежа вю
2 - Стать свидетелем каких-то странных или труднообъяснимых событий
3 – Подвергнуться парапсихологическому воздействию
4 – Увидеть существо или явление, которое не может существовать, например, как поднимаются мертвые или как кровь течет из водопроводного крана.
5 - Стать жертвой одержимости и делать что-то вопреки свей воле или же не помнить что ты делал в какой-то период времени.
6 – Увидеть лохмотья Короля.

Следствия Ожесточения

1 – Персонаж мало чем отличается от нормы
2 – Персонаж начинает проявлять сильный интерес ко всему оккульному и неизведанному.
3 – Персонаж начинает понимать, что есть могущественные силы, находящиеся за границами человеческого понимания.
4 – Персонаж видит связь между тем, что кажется простым людям всего лишь совпадениями
5 – Персонажа уже невозможно удивить. Даже самые странные и необъяснимые вещи становятся для него совершенно нормальными и естественными. Персонаж получает +1 к Нервам

Психические расстройства

Когда персонаж получает психическую травму, это приводит к возникновению у него психических расстройств. Любое психическое расстройство имеет три степени: легкую, тяжелую и критическую, характерные соответственно для неврозов, психозов и острых психозов. В случае, если персонаж получает психическую травму такой же силы, как и та которая уже у него имеется, и при аналогичных условиях, то он должен провести проверку 3к6 + Нервы со сложностью 16. В случае провала проверки травма смещается на категорию в сторону более серьезных. При психических расстройствах персонаж страдает от периодических приступов.
Неврозы: персонаж проводит проверку 3к6 + Нервы раз в неделю, в случае провала, у персонажа происходит приступ. Сложность 14.
Психозы: персонаж проводит проверку 3к6 + Нервы раз в два-три дня, в случае провала, у персонажа происходит приступ. Сложность 16.
Острые психозы: персонаж проводит проверку 3к6 + Нервы каждый день, в случае провала, у персонажа происходит приступ. Сложность 18.
Приступы психических расстройств добавляют персонажу от 1 до 4 очков Стресса и могут генерировать очко Резонанса.

Медицинские препараты

Регулярное применение таких медицинских препаратов, как антидепрессанты, транквилизаторы, нормотимики и нейролептики, позволяет персонажу игнорировать эффекты психических расстройств. Но регулярное применение таких препаратов вызывает ряд побочных эффектов (эффекты подробно описаны в Приложении), а также состояние сонливости, слабости, подавленность. Сила побочного эффекта зависит от принимаемых препаратов, что в свою очередь, зависит от тяжести психического расстройства. Если персонаж регулярно принимает соответствующие медикаменты, то получает модификатор от -1 до -4 ко всем действиям (включая Рефлексы) в зависимости от силы препаратов (-1 в случае невроза, -2 в случае психоза, -4 в случае острого психоза, без квалифицированной консультации персонаж может принимать более сильный препарат, чем требуется и соответственно получать более значительный модификатор). В некоторых случаях, модификатор может распространяться не на все действия, а только на продолжительные действия или действия, связанные с реакцией и скоростью. Это зависит от типа применяемых препаратов.

Виды психических расстройств

Все психические расстройства имеют две стадии: начальную и острую. Персонаж может попытаться не поддаваться психическому расстройству. В таком случае он проходит проверку 3к6 + Воля со сложностью 14 (легкая форма) или 16 (острая форма). В случае успеха, персонажу удается перебороть демонов своего разума. Приступ психического расстройства считается серьезной или сильной нервирующей ситуацией.
Бред - несоответствующие реальности представления и умозаключения, в ошибочности которых патологически убежденного в их правильности субъекта невозможно разуверить. Чаще всего бред проявляется в мании величия и мании преследования (паранойя).

Легкая форма: неадекватное восприятие действительности. Приступ генерирует одно очко Стресса. Бред приводит к частичному нарушению процессов мышления. Все проверки связанные с Логикой, так или иначе касающиеся объекта бреда персонажа получают модификатор -2.
Острая форма: крайне неадекватное восприятие действительности. Приступ генерирует два очка Стресса. Бред приводит к частичному нарушению процессов мышления. Все проверки связанные с Логикой, так или иначе касающиеся объекта бреда персонажа получают модификатор -4.
Галлюцинации - патологическое нарушение перцептивной деятельности, состоящее в восприятии объектов, которые в данный момент не воздействуют на органы чувств.
Легкая форма: штраф -2 на все действия (дезориентация). Приступ генерирует одно очко Стресса.
Острая форма: -4 на все действия (дезориентация). Приступ генерирует два очка Стресса.
Депрессия - аффективное состояние, характеризующееся отрицательным эмоциональным фоном, изменением мотивационной сферы и общей пассивностью поведения. Приступы обычно происходят когда персонаж терпит неудачу в чем-то либо происходит какая-нибудь травмирующая ситуация.
Легкая форма: общая подавленность (-2 на все действия связанные с Волей). -2 на все социальные взаимодействия. Приступ генерирует два очка Стресса.
Острая форма: апатия (-2 на все действия). -4 на все социальные взаимодействия. Возможны попытки суицида. Приступ генерирует три очка Стресса.
Дисфория - пониженное настроение с раздражительностью, озлобленностью, мрачностью, повышенной чувствительностью к действиям окружающих, со склонностью к вспышкам агрессии.
Легкая форма: раздражительность и тоскливое настроение -2 на все социальные взаимодействия. Приступ генерирует два очка Стресса.
Острая форма: крайняя раздражительность -4 на все социальные взаимодействия. Возможны попытки суицида. Приступ генерирует три очка Стресса.
Психастения (Нервное истощение) - нервно-психическая слабость, проявляющаяся в повышенной утомляемости, сниженном пороге чувствительности, крайней неустойчивости настроения (часто с появлением беспричинных страхов), нарушении сна.
Эффекты: приступы страха, паника, истерия, бессонница, кошмары, физическое истощение.
Легкая форма: слабость, подавленность, расстройства сна -2 к Нервам. Приступ генерирует два очка Стресса.
Острая форма: Истощение, истерия -2 ко всем действиям, -3 к Нервам. Приступ генерирует три очка Стресса.
Циркулярное состояние - аффективное расстройство, протекающее по типу смены маниакальной и депрессивной фаз.
Эффекты: маниакальная фаза аналогична расстройству Дисфоия; депрессивная аналогична расстройству Депрессия.

Амнезия - расстройство, с симптомами отсутствия воспоминаний или неполными воспоминаниями о произошедших событиях. Причины амнезии бывают органическими (в частности, травма головы, органическая болезнь мозга, алкоголизм, отравление снотворными или другими веществами) или психологическими (например, вытеснение воспоминаний о психической травме).

Конфабуля́ция - вид парамнезий, заключающийся в том, что больной сообщает о вымышленных событиях, никогда не имевших места в его жизни. Конфабуляции иногда образно называют «галлюцинациями воспоминания». Конфабуляции могут заполнять пробелы памяти больного, но наличие пробелов памяти для формирования конфабуляций совсем не обязательно, они могут формироваться при отсутствии амнезии и гипомнезии. Содержание конфабуляций часто фантастическое, но это не всегда обязательно.

Сумеречное состояние: персонаж находится в состоянии помрачнения сознания.
Эффекты – транс, сомнамбулизм, сопровождаемые злобой и страхом.
Легкая форма: -2 на все действия, перед глазами персонажа все плывет, персонаж тяжело просыпается и не всегда способен отличить сон от яви. Приступ генерирует два очка Стресса.
Острая форма: -4 на все действия, персонаж путает явь и сон, его сознание постепенно затухает. Каждый утро при пробуждении персонаж должен проводить проверку 3к6 + Воля со сложностью 14, в случае неудачи проверки, персонаж теряет одно очко Воли. Когда значение Воли достигает нуля, персонаж впадает в кому или кататонический ступор, из которого уже не имеет шансов выйти. Приступ генерирует три очка Стресса.

Нарушения сферы желаний (Садизм) - в широком смысле - склонность к насилию, получение удовольствия от унижения и мучения других. Персонаж склонен к насилию, часто одержим интересом к смерти
Эффекты:
Легкая форма: персонажу нравится принять боль и тяжело удержаться, чтобы не причинить боль при возможности. Приступ генерирует одно очко Стресса.
Острая форма: персонажу доставляет удовольствие пытать, калечить и убивать. Приступ генерирует два очка Стресса.
Разновидностью садизма является **мазохизм**, при котором агрессия персонажа направлена на себя.
Эффекты:
Легкая форма: персонажу нравится, когда ему причиняют боль или унижают. Приступ генерирует одно очко Стресса.
Тяжелая форма: персонажу нравится, когда ему причиняют серьезные травмы. Его завораживает боль и смерть.

Лечение

Неврозы могут проходить сами при условии длительного отдыха и спокойной жизни. Психозы не только не проходят сами, но без лечения состояние больного может ухудшиться.
Медикоментозное лечение: Лечение занимает месяц. Проверка 3к6 + Качество лечения (Интенсивное 8, обычное 4, незначительное 2). В случае успеха. Психическая травма становится на категорию менее серьезной. Сложность зависит от типа травмы: Легкая – 16, Тяжелая – 20, Критическая 24, полная невменяемость – 26. В случае Критического провала, состояние больного ухудшается.
Психоанализ: Также занимает месяц. Проверка 3к6 + Интеллект + Психоанализ врача со сложностью 18. С помощью психоанализа можно лечить только легкие травмы, но если психоанализ дополняет медикоментозное лечение, то навык Психоанализа врача добавляется к броску на лечение.
Рационализация: Попытка персонажа самому разобраться в себе и решить свои проблемы. Аналогична Психоанализу, но проверка проводится со штрафом -4.
Следует помнить также, что каждый успех лечения убирает одну категорию ожесточенности, но первая категория каждого вида не может быть убрана.

Halluzinationen (Галлюцинации)

Галлюцинации – это патологическое нарушение перцептивной деятельности, состоящее в восприятии объектов, которые в данный момент не воздействуют на органы чувств. Эффектом галлюцинаций обычно является дезориентация, но некоторые галлюцинации могут потребовать проверки на Ужас, Жестокость или Сверхъестественное. Также галлюцинации считаются незначительной или серьезной нервирующей ситуацией, в зависимости от тяжести галлюцинаций (т е. требует дополнительных проверок на Стресс). Галлюцинации могут быть прекращены нейролептиками. Галлюцинации могут быть вызваны не только психическими заболеваниями, но и некоторыми препаратами или эффектами дисциплин, сильным страхом (галлюцинации возможны при истерии, нервном срыве, шоке), состоянием аффекта и т. д.

Звон в ушах, мелькание теней по краям обзора.
Стены могут кровоточить.
Персонаж слышит крики и шепот.
Персонаж слышит голоса
Персонаж слышит странную музыку.
Персонаж слышит странные вопросы от людей, которые они в действительности не задавали, или от давно мертвых людей.
Персонаж разговаривает сам с собой и говорит, что этого не может быть.
Статуи наблюдают за персонажем.
Картины и изображения меняются на нечто чудовищное.
Персонаж может получить телефонный звонок от мертвого родственника или друга.
Персонажу может явиться его мертвый родственник или друг и говорить странные вещи.
Кровь может течь с потолка.
Кровь течет из водопроводного крана.
Персонажу кажется, что он утопает в полу как в зыбучем песке.
Персонажу кажется, что стены сходятся к нему.
Персонажу может показаться, что он оказался в сумасшедшем доме.
Персонаж видит чей-то портрет, сделанный кровью.
Персонаж видит повесившегося человека, который говорит ему страшные или злые вещи.
Персонаж видит левитацию небольших предметов (книги чашки и т. п.).
Персонаж слышит шаги или стук неподалеку
Персонажу кажется, что по нему ползают жуки или черви, что вокруг ползают жуки или черви или что жуки или черви ползают у него под кожей. Персонаж пытается их стряхнуть или даже вырезать. Он ничего не может делать в это время.
Персонажу кажется, что его руки или он сам гниет, что с рук слезает плоть. Персонаж бросает предмет, который держит в руках.
Персонажу кажется, что кто-то лезет из стены. Он открывает беспорядочный огонь по стене или пытается бежать.
Персонажу кажется, что он стал легче или даже способен летать.

Стоит отметить, что персонаж не может отличить галлюцинацию от реальности и понять, что с ним происходит в реальности, а что нет.

Anhang I

Предметы и оборудование

Личное снаряжение

Батарейки.
Батарейка от часов Цена: 3 марки.
Батарейка A3 Цена: 3 марки.
Батарейка A2 Цена: 10 марки.
Батарейка A Цена: 3 марки.
Батарейка B Цена: 4 марки.
Батарейка C Цена: 6 марок.
Батарейка D Цена: 10 марок.
Батарейка 9 вольт Цена: 3 марки.
Автомобильный аккумулятор Цена: 300 марок.
Перезаряжаемые батарейки стоят в два раза дороже.

Рюкзак.
Цена: 100 марок.
1 кг
Хороший рюкзак, в котором можно переносить 10-20 килограммов снаряжения, в зависимости от размеров самого рюкзачка.

Концентрированный пищевой рацион.
Цена: 20 марок.
0,2 кг
Концентрированный пищевой рацион на день. Абсолютно безвкусен. Сухая пища, полная витаминов, протеинов и прочих полезных веществ.

Продукты готовые к употреблению.
Цена: 50 марок, 3 кг (коробка на 10 штук)
Цена: 5 марок., 0,3 кг (1 штука)
Пища, упакованная в вакуумные упаковки небольших размеров. Каждая упаковка содержит 3000 калорий и может храниться несколько лет в закрытом состоянии.

Фонарь.
Цена: 50 марок.
1 кг
Требует две батарейки C
Хороший фонарик всегда может пригодиться. Может быть использован в качестве дубинки, причиняя ошеломляющий урон в размере 4 к6.

Зажигалка.
Цена: 5 марок.
Вес не учитывается
Маленькая зажигалка, пригодная для разведения огня и прикуривания. Хорошая зажигалка стоит 20-30 марок. Дорогая зажигалка стоит 100-200 марок.

Веревка, 50 метров (альпинистская, 2 тонны на разрыв)
Цена: 20 марок.
3 кг (50 метров)

Фляга.
Цена: 60 марок.
1 кг (пустая)
Фляга для воды. Вмещает два литра воды или другой жидкости.

Спальник.
Цена: 100 марок.
2 кг
Спальный мешок. Лучший друг туриста.

Бинокль.
Цена: 200 марок.
1 кг
Бинокль с десятикратным увеличением. Дает +3 к Восприятию на дальних дистанциях.

Палатка.
Цена: 500 марок.
5 кг
Палатка на двух-трех человек

Магнитный компас.
30 марок
0,1 кг
Маленький компас с магнитной стрелкой, которая всегда показывает на север и дает +2 к К попыткам ориентироваться на местности.

Электрогенератор
4000 марок
50 килограмм
Переносной электрогенератор, работающий на бензине. Дает достаточно электроэнергии для обеспечения небольшого дома.

Набор для выживания.
Цена: 1000 марок.
3 кг
Небольшая коробка, содержащая компас, карманный фонарик, зажигалку, флягу с водой и концентрированные рационы на пять дней.

Набор средств личной гигиены.
Цена: 1000 марок.
1 кг
Маленький набор, включающий в себя бритвенный станок и кисточку, зубную пасту, зубную щетку, мыло и небольшое зеркало.

Часы
Цена: от 50 до 1000 марок.
Вес не учитывается

Одежда

В основном, одежда отличается ценой, качеством ткани, стилем и так далее. Набор хорошей одежды стоит примерно 2000 марок,

тогда как набор шикарной одежды стоит от 5000 до 1000. Средний вес одежды весит около 2 килограмм.
Цена:
Для дешевой и низкокачественной одежды цена /2
Для дорогой одежды цена x2
Для очень дорогой одежды цена x4
Штаны Цена: 100 марок.
Брюки Цена: 200 марок.
Пиджак Цена: 300 марок.
Платье Цена: от 500 марок.
Блузка Цена: 150 марок.
Юбка Цена: 150 марок.
Рубашка Цена: 100 марок.
Деловой костюм (с плащом) Цена: 1000 марок.
Куртка Цена: 200 марок.
Кожаная куртка (не броня) Цена: 500 марок.
Пальто Цена: 600 марок.
Шинель Цена: 450 марок.
Плащ Цена: 500 марок.
Перчатки Цена: 100 марок.
Кожаные перчатки 0,2 ОР (0,15 за перчатки без пальцев)
Туфли Цена: 100 марок.(500 за фирменные)
Ботинки Цена: 200 марок.
Сапоги Цена: 200 марок.
Женские туфли Цена: от 200 марок.
Носки Цена: 5 марок.
Нижнее белье Цена: 10 марок.
Пояс Цена: 40 марок.
Галстук Цена: 50 марок.

Разное

Темные очки Цена: 20-30 марок.
Монокль Цена: 80 марок.
Очки Цена: 100 марок.
Контактные линзы Цена: 500 марок.
Трость Цена: 300 марок.
Сигареты Цена: 5 марок за пачку, 40 за блок. (дорогие сигареты стоят в два-три раза дороже).
Макияж: от пятидесяти марок.
Драгоценности: от 1000 марок.

Продукты питания (за килограмм)

Хлеб Цена: 1 марка.
Мясо Цена: 15 марок.
Крупы Цена: 5 марок.
Сахар Цена: 5 марок.
Мука Цена: 4 марки.
Овощи Цена: 6 марок.
Фрукты Цена: 8 марок.
Рыба Цена: 10 марок.
Кофе (за банку) Цена: 20 марок.
Чай Цена: 10 марок.
Дорогие и качественные продукты стоят в два-три раза дороже.

Инструменты и наборы инструментов

Пояс с инструментами.
Цена: 600 марок.
0,5 кг
Пояс с инструментами для завинчивания. Тут имеются гаечные ключи, набор болтов, инструменты для тонкой работы, газовая горелка, ножницы по металлу, моток проволоки и другие полезные мелочи. Дает +1 к Инженерии и Технике.

Набор инструментов.
Цена: 1000 марок.
2 кг
Коробка средних размеров, содержащее все то, что находится на поясе с инструментами плюс много чего еще. Дает к Инженерии и Технике.

Набор электрика.
Цена: 1000 марок.
2 кг
Набор для ремонта электронных приборов. Включает набор запчастей, паяльник, провода и прочие инструменты для ремонта. Дает +2 к Инженерии.

Набор для ухода за оружием.
Цена: 500 марок.
1 кг
Набор инструментов для ухода, чистки и ремонта оружия. Дает модификатор +2 ко всем соответствующим проверкам.

Отмычки.
Цена: 500 марок (на черном рынке).
0,2 кг
Набор отмычек, с помощью которых можно взломать любой механический замок. Дает +2 к Взлому.

Электронные отмычки.
Цена: 5000 марок (на черном рынке).
1 кг
Набор вещей, также используемых для взлома, но используется для взлома идентификационных карт, сканеров сетчатки и отпечатков пальцев, а также голосовых замков. Дает +2 к Взлому электронных замков.

Лом.
Цена: 50 марок.
1 кг
Используется при взломе дверей или как инструмент. Может быть использован в качестве оружия, причиняя ошеломляющий урон в размере 6 к6.

Газовая горелка.
Цена: 300 марок.
2 кг
Используется для сварки и пыток (4 к6 труднозаживающего вреда).

Молоток.
Цена: 20 марок.
1 кг

Средства связи

Рация
Цена: 500 марок (одна штука)
1 кг (1 штука)
Портативное радио, связанное с другим. Радиус действия 10 км.

Портативный коротковолновый приемник.
Цена: 1000 марок.
5 кг
Портативный радиоприемник. Питается от аккумулятора, в
два раза меньше автомобильного.

Декодер.
Специальное устройство, встраиваемое в приемники, сотовые телефоны и так далее. Используется для приема и декодирования как цифровых, так и аналоговых сигналов. Стоит +2000 марок к цене самого устройства.

Сотовый телефон.
Цена: 500/800/1000 марок.
0,2 - 0.3 кг
Средство сотовой связи. Используется повсеместно. Расходы на связь составляют от 20 до 100 марок в месяц, в зависимости от интенсивности разговоров. Качество приема связи составляет соответственно 5/8/10. Модная фирменная модель стоит вдвое дороже.

Приборы обнаружения

Сканер движения.
Цена: 1200 марок.
0,5 кг
Небольшой прибор, улавливающий передвигающиеся объекты по вибрации воздуха, и выводит на экран направление их движения, скорость и расстояние допользователя. Работает неделю на двух батарейках А2.

Тепловые очки.
Цена: 8500 марок.
1 кг
Позволяют видеть тепловые объекты в темноте. Уменьшает в два раза отрицательные модификаторы из-за темноты, но вы можете видеть лишь силуэты теплых объектов. Позволяет видеть сквозь тонкие стены.
Работает четыре часа на одной С батарее.

Прибор ночного видения.
Цена: 7000 марок.
1,2 кг
Собирает рассеянный свет, и использует его для изображения окружающего пространства. Представляет все видимое в негативе. В два раза уменьшает отрицательные модификаторы из-за темноты, убирает отрицательные модификаторы из-за недостаточной яркость освещения.

Защитное снаряжение

Респиратор.
Цена: 100 марок.
0,3 кг
Маска, защищаеющая носящего ее от удушающих газов, испарений химикатов, дыма и вредных микроорганизмов. Дает носящему модификатор +4 против вышеназванных воздействий.

Баллоны с воздухом.
Цена: 200 марок (на один час).
1 кг (на один час)
Баллоны, содержащие сжатую смесь 75% азота и 25%кислорода. Как правило, носится пара баллонов на спине аналогично рюкзаку. Можно подключать к кислородной маске, и тогда одного баллона хватает на четыре часа. При попадании по баллону он детонирует.

Противогаз.
Цена: 600 марок.
0,4 кг
Резиновая маска, закрывающая голову. Полностью защищает носителя от газов и отравляющих веществ. Нередко снабжена специальным капюшоном, закрывающим всю голову и шею от контакта с химическими агентами. Изолированная дыхательная маска от противогаза. Сменные химические патроны обеспечивают 15-минутный запас воздуха. В маске есть место для двух патронов. Предусмотрен хобот для подключения к поясной батарее из 6 патронов или бортовым системам с запасом воздуха. Имеет Pz 4 PzK 0

Дыхательная маска.
Цена: 200 марок.
0,4 кг
Изолированная дыхательная маска от противогаза. Сменные химические патроны обеспечивают 15-минутный запас воздуха. В маске есть место для двух патронов. Предусмотрен хобот для подключения к поясной батарее из 6 патронов или бортовым системам с запасом воздуха.

Бронированная противогазная маска
Цена: 2500 марок.
1.8 кг.
Используется бойцами штурмовых отрядов. Аналогична обычной противогазной маске, но имеет Pz. 14 и PzK 3

Костюм физической защиты.
5 кг
Цена: 2000 марок.
Этот костюм защищает от ядовитых газов и им подобных веществ, а также от радиоактивной пыли. Костюм состоит из плаща или комбинезона, противогаза, резиновых перчаток и "чулок" до колен с резиновой подошвой. Имеет Pz 4 PzK 0, но при повреждении перестает быть эффективным.

Счетчик Гейгера.
Цена: 400 марок.
0,5 кг
Маленький электронный прибор, замеряющий и показывающий радиационный фон (в рад/сек). Также может показывать общую дозу излучения, полученную за какое-либо время.

Измеритель радиации.
Цена: 200 марок.

Вес незначителен.
Маленький браслет, носимый на руке. Содержит химические вещества, реагирующие на радиацию. Изменение цвета реагентов соответствует изменению радиационного фона. Показывает пять уровней радиации - низкий, средний, высокий, критический и смертельный.

Измеритель токсинов.
Цена: 250 марок.
Вес незначителен.
Маленький браслет, носимый на руке. Содержит химические вещества, реагирующие на токсины. Изменение цвета реагентов соответствует изменению токсичности окружающей среды.
Показывает пять уровней угрозы - низкий, средний, высокий, критический и смертельный.

Биодетектор.
Цена: 1000 марок.
1,2 кг
Электронное устройство размером с тостер, улавливающее микрочастицы воздуха и противно пищащее при обнаружении в воздухе микроорганизмов.

Химический детектор.
Цена: 1000 марок.
1 кг
Мало чем отличается от биодетектора, разве что реагирует на химические вещества.

Набор для химической очистки.
Цена: 500 марок.
0,4 кг
Набор индивидуальных салфеток, насыщенных химическим нейтрализатором. Используются после того, как химическая атака завершена. Одного набора хватает на 20 раз.

Обеззараживающие таблетки
Цена: 100 марок.
Вес незначителен.
Служат для очищения воды.

Электроника

Диктофон
Небольшой прибор для записи звука.
Цена: от 400 до 600 марок.

Ручная видеокамера
Небольшая ручная видеокамера, необходимая для записи и воспроизводства звука и изображения.
Цена: от 5000-6000 марок.

Профессиональная видеокамера
Профессиональная камера для съемки видео.
Цена: 8000-10000

Персональный компьютер
Цена: варьируется.
Персональный компьютер. Необходимая вещь.

Слабая модель
Цена: 1000 марок.
Средняя модель
Цена: 2500 марок.
Мощная модель
Цена: 4000 марок.
Сверхмощная модель
Цена: 6000 марок.
Суперкомпьютер
Цена: 15000 марок.
Суперкомпьютер занимает большое пространство и нетранспортабелен.

Переносные компьютеры стоят вдвое дороже. Не существует переносных компьютеров сверхмощных моделей.

Радиоприемник
Цена: от 50 до 100 марок.

Телевизор:
Цена: 500 до 2000 марок.

Микроскоп:
Цена: 200 марок.

Электронный микроскоп:
Цена: 1500 марок.

Медицинское снаряжение

Полевая аптечка.
Цена: 100 марок.
0,1 кг
Базовая аптечка, содержащая только бинты, марлю и антисептический крем (зеленку).

Продвинутая аптечка.
Цена: 800 марок.
1 кг
Набор для более качественной первой помощи, включающий бинты, марлю, шприц с набором игл, обезболивающие и некоторые лекарства. Дает +1 к Первой помощи.

Медицинская аптечка.
Цена: 1500 марок.
1.5 кг
Настоящая аптечка для военных, используемая в большинстве полевых операций. Содержит 30 бинтов, марлю, скальпель, 20 зажимов, шприц и набор иголок, обезболивающие и различные лекарства. Дает +2 к Первой помощи.

Набор хирургических инструментов.
Цена: 2000 марок.
1.5 кг.
Набор разнообразных скальпелей, хирургических ножей и других инструментов. Необходим для успешного проведения операций.

Шприцы
Многоразовый шприц стоит 20 марок. Комплект из десяти одноразовых 10 марок. Инъектор стоит 40 марок, но с ним персонаж получает модификатор + 1 к проверкам на проведение уколов.

Переносной дефибриллятор
Цена: 10000 марок.
2 кг.
Переносной дефибриллятор используется для реанимации. Дает +3 к проверкам на реанимацию.

Arznei (Медицинские препараты)

Typ – тип препарата
Qualität (Качество) – сила препарата
Giftigkeit (Токсичность)- токсичность препарата. Этот ущерб наносится персонажу при применении препарата. Токсичность не более трех наносит ошеломляющие повреждения.
Preis (Цена) – цена в марках препарата за один флакон, десять ампул или двадцать таблеток. Низкокачественные препараты будут иметь Качество на 2-4 ниже, а Токсичность на 1-2 выше.

Дозировка

Перед использованием препарата врачу необходимо произвести проверку Интеллект + Медицина со сложностью 16. В случае провала необходимо произвести бросок к6. Четное число означает, что врач вводит слишком малую дозу препарата, в результате чего, Качество препарата при проверке на его действие уменьшается вдвое. Нечетное число означает, что врач вводит слишком большую дозу препарата и его Токсичность увеличивается вдвое. Критический провал означает, что врач очень серьезно ошибся в дозировке и Токсичность препарата увеличивается втрое

Местные анальгетики

Эти средства подавляют возбудимость концевых аппаратов чувствительных нервов и блокируют проведение импульсов по нервным волокнам. Применяются для местной анестезии - обратной утраты чувствительности тканей (в первую очередь, болевой, затем - вкусовой, температурный и тактильной) на ограниченном участке тела. Проникая в липопротеидный слой, они блокируют плазматическую мембрану нервного волокна или рецептора, снижая ее проницаемость для ионов, которые осуществляют генерацию возбуждения и проведение нервных импульсов.

Typ	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Preis*
Слабый	4	0.5	10
Средней силы	6	1	50
Сильный	8	2	100

Общие анальгетики

Анальгетики - препараты, которые при резорбтивном действии избирательно подавляют болевую чувствительность. Они не выключают сознания и не угнетают другие виды чувствительности.

Typ	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Preis*
Слабый	4	1	5
Средней силы	6	1.5	50

Сильный	10	2	100
Очень сильный	12	3	500

Антибиотики

Это вещества преимущественно микробного происхождения и их полусинтетические аналоги, избирательно, в больших разведениях, подавляющие жизнеспособность микроорганизмов.

Typ	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Preis*
Слабый	4	0.5	5
Средней силы	6	1	10
Сильный	8	2	50
Очень сильный	10	3	100

Коагулянты

Это вещества, ускоряющие или инициирующие каскадный процесс тромбообразования. Выделяют две группы коагулянтов - "прямые" и "непрямые". Препараты первой группы усиливают образование фибринных тромбов в организме и пробирке, а вещества второй группы активны только в организме и не оказывают влияния на свертывание крови в пробирке.

Typ	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Preis*
Средней силы	5	0.5	100
Сильный	8	1	500
Очень сильный	12	1	1000

Гипергранулянты

Препараты, ускоряющие восстановления тканей.

Typ	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Preis*
Средней силы	Ускоряют восстановление на 10 %	0.5	300
Сильный	Ускоряют восстановление на 20 %	1	600
Очень сильный	Ускоряют восстановление на 30 %	1	1000

Реаниматологические препараты

Препараты, используемые при реанимации.

Typ	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Preis*
Средней силы	5	1	300
Сильный	8	2	1000
Очень сильный	10	3	1500

Антисептики

Обеззараживающие препараты

Typ	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Preis*
Слабый	2	1	2
Средней силы	4	1	5
Сильный	6	2	20

Седативные препараты

Эти препараты оказывают недифференцированное успокаивающее действие за счет понижения возбудимости ЦНС, ее реактивности к различным стимулам. Они снижают беспокойство, раздражительность, конфликтность, психоэмоциональную напряженность; при курсовом применении способствуют наступлению сна.

Действие: Проверка 3к6 + Качества препарата против 3к6 + удвоенная Выносливость принявшего. В случае успеха, персонаж полностью успокаивается, ведет себя затоможено и получает -2 до -4 на все действия, снимает все аффектвные состояния. В случае неудачи проверки на Качество препарата, эффект препарата становится намного слабее.

Typ	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Preis*
Слабый	3	1	5
Средней силы	5	1.5	10
Сильный	8	2	20

Снотворные

К специфическим снотворным средствам относятся вещества, способные вызывать наступление сна, углублять его и предупреждать ночные пробуждения при поверхностном сне.

Действие: Проверка 3к6 + Качества препарата против 3к6 + удвоенная Выносливость принявшего. В случае успеха, персонаж чувствует усталость и сонливость, получая модификатор от -2 до -4 на все действия, и вскоре засыпает. В случае неудачи проверки на Качество препарата, эффект препарата становится намного слабее.

Typ	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Preis*
Слабый	4	1	5
Средней силы	8	1.5	10
Сильный	10	2	30

Нормотимики

К нормотимикам относят средства, регулирующие аффективные проявления и обладающие профилактическим действием при фазно протекающих аффективных психозах. Часть из этих препаратов является антиконвульсантами.

Побочные эффекты при использовании *солей лития* чаще всего представлены тремором. Нередко бывают нарушения функции желудочно-кишечного тракта – тошнота, рвота, снижение аппетита, диарея. Часто наблюдается увеличение массы тела, полидипсия, полиурия, гипотиреоидизм. Возможны появление акне, макуло-папулезной сыпи, алопеции, а также ухудшение течения псориаза.

Признаками тяжелых токсических состояний и передозировки препарата являются металлический привкус во рту, жажда, выраженный тремор, дизартрия, атаксия; в этих случаях прием препарата следует немедленно прекратить.

Следует также отметить, что побочные эффекты могут быть связаны с несоблюдением пищевого режима – большом потребление жидкости, соли, копченостей, сыров.

Побочные эффекты *антиконвульсантов* чаще всего связаны с функциональными нарушениями деятельности ЦНС и проявляются в виде вялости, сонливости, атаксии. Значительно реже могут наблюдаться гиперрефлексия, миоклонус, тремор. Выраженность этих явлений значительно уменьшается при плавном наращивании доз.

При выраженном кардиотоксическом действии может развиться атриовентрикулярный блок.

Ноотропы

К ноотропам относятся препараты, способные положительно влиять на познавательные функции, стимулировать обучение, усиливать процессы запоминания, повышать устойчивость мозга к различным неблагоприятным факторам (в частности, к гипоксии) и экстремальным нагрузкам. При этом они не оказывают прямого стимулирующего действия на психическую деятельность, хотя в некоторых случаях могут вызывать беспокойство и расстройство сна.

Побочные эффекты – наблюдаются редко. Иногда появляются нервозность, раздражительность, элементы психомоторного возбуждения и расторможенности влечений, а также тревожность и бессонница. Возможны головокружение, головная боль, тошнота и боли в животе.

Психостимуляторы

Как следует из названия класса, в него входят психотропные средства, повышающие уровень бодрствования, оказывающие стимулирующее действие на психическую и физическую деятельность, временно усиливающие умственную и физическую работоспособность и выносливость, уменьшающих чувство усталости и сонливости.

Побочные эффекты связаны главным образом с воздействием на ЦНС (тремор, эйфория, бессонница, раздражительность, головные боли, признаки психомоторного возбуждения) и вегетативную нервную систему (потливость, сухость слизистых оболочек, анорексия). Кроме этого, могут наблюдаться расстройства сердечно-сосудистой деятельности (аритмия, тахикардия, повышение АД), а также изменение чувствительность организма к инсулину у больных сахарным диабетом. Длительное и частое применение стимуляторов может привести к развитию психической и физической зависимости.

Транквилизаторы (Анксиолитики)

В эту группу входят психофармакологические средства, снимающие тревогу, эмоциональную напряженность, страх непсихотического происхождения, облегчающие процесс адаптации к стрессогенным факторам. Многие из них обладают противосудорожным и миорелаксирующим свойствами. Использование их в терапевтических дозах не вызывает значительных изменений познавательной деятельности и восприятия. Многие из препаратов этой группы оказывают выраженное гипнотическое действие и используются преимущественно как снотворные средства. В отличие от нейролептиков транквилизаторы не обладают выраженной антипсихотической активностью и применяются в качестве дополнительного средства при лечении психозов – для купирования психомоторного возбуждения и коррекции побочных эффектов нейролептиков.

Побочные эффекты в процессе лечения транквилизаторами чаще всего проявляются сонливостью в дневное время, вялостью, мышечной слабостью, нарушениями концентрации внимания, кратковременной памяти, а также замедлением скорости психических реакций. В некоторых случаях развиваются парадоксальные реакции в виде тревоги, бессонницы, психомоторного возбуждения, галлюцинаций. Среди нарушений функции вегетативной нервной системы и других органов и систем отмечаются гипотония, запоры, тошнота, задержка или недержание мочи, снижение либидо. Длительный прием транквилизаторов опасен в связи с возможностью развития привыкания к ним, т.е. физической и психической зависимости.

Действие: Проверка 3к6 + Качества препарата против 3к6 + удвоенная Выносливость принявшего. В случае успеха эмоциональный фон. Снимает аффективные расстройства. Но из-за автороженности персонаж получает модификатор от -2 до -4 на все действия. В случае неудачи проверки на Качество препарата, эффект препарата становится намного слабее.

Typ	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Preis*
Средней силы	6	1	10
Сильный	10	2	20
Очень сильный	12	2	50

Антидепрессанты

К этому классу лекарственных средств относятся препараты, повышающие патологический гипотимический аффект, а также уменьшающие обусловленные депрессией соматовегетативные нарушения. В настоящее время все больше научных данных свидетельствует о том, что антидепрессанты эффективны при тревожно-фобических и обсессивно-компульсивных расстройствах. Предполагается, что в этих случаях реализуются не собственно антидепрессивный, а антиобсессивный и антифобический эффекты. Есть данные, подтверждающие способность многих антидепрессантов повышать порог болевой чувствительности, оказывать профилактическое действие при мигрени и вегетативных кризах.

Побочные эффекты. Побочные эффекты, относящиеся к ЦНС и вегетативной нервной системе, выражаются головокружением, тремором, дизартрией, нарушением сознания в виде делирия, эпилептиформными припадками. Возможны обострение анксиозных расстройств, активизация суицидальных тенденций, инверсия аффекта, сонливость или, напротив, бессонница. Побочное действие может проявляться гипотензией, синусовой тахикардией, аритмией, нарушением атриовентрикулярной проводимости.

При приеме трициклических антидепрессантов нередко наблюдаются разнообразные холинолитические явления, а также повышение аппетита. При одновременном применении ингибиторов МАО с пищевыми продуктами, содержащими тирамин или его предшественник – тирозин (сыры и др.) возникает «сырный эффект», проявляющийся гипертензией, гипертермией, судорогами и иногда приводящий к летальному исходу.

При назначении ингибиторов обратного захвата серотонина (ИОЗС) и обратимых ингибиторов МАО-А могут наблюдаться нарушения деятельности желудочно-кишечного тракта, головные боли, бессонница, тревога, на фоне ИОЗС возможно развитие импотенции. В случае комбинации ИОЗС с препаратами трициклической группы возможно формирование так называемого серотонинового синдрома, проявляющегося повышением температуры тела и признаками интоксикации.

Действие: Проверка 3к6 + Качества препарата против 3к6 + удвоенная Выносливость принявшего. В случае успеха устраняет эффект депрессии. Побочным эффектом часто является сонливость (модификатор от -2 до -4 на все действия). В случае неудачи проверки на Качество препарата, эффект препарата становится намного слабее.

Typ	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Preis*
Средней силы	6	1	20
Сильный	9	2	50
Очень сильный	12	2	100

Нейролептики

Нейролептики - вещества, обладающие способностью купировать психомоторное возбуждение различного генеза, а также ослаблять расстройства восприятия, мышления и социального поведения в рамках психоза. Эти вещества являются основой современной фармакотерапии психических заболеваний и расстройств.

Механизм психотропного действия нейролептиков, а также в определенной мере и других эффектов объясняют способностью их вмешиваться в обмен определенных медиаторов мозга и,

частично, периферических структур. Нейролептический эффект (вялость, апатия, общая психическая и моторная заторможенность, устранение психомоторного возбуждения, вегетативные нарушения) связывают с альфа-адреноблокирующим, холинолитическим и антигистаминным действием этих веществ.
Антипсихотический эффект (устранение галлюцинаций, бреда, мании) относят за счет дофаминолитического и антисеротонинового влияния. С дофаминолитическим эффектом связывают экстрапирамидные расстройства. Хлорпромазин, левомепромазин (тизерцин), дроперидол в большей степени обладают нейролептическим влиянием и относятся к седативным нейролептикам, а для перфеназина и галоперидола более характерно антипсихотическое действие, и они относятся к антипсихотическим нейролептикам. Наряду с психотропным эффектом эти вещества обладают и другими фармакологическими свойствами. Они потенцируют наркоз и анальгезию за счет блокады альфа-адренорецепторов (меньше - М-холинорецепторов и гистаминовых рецепторов) ретикулярной формации ствола мозга и снижения потока активирующих влияний на кору. Наибольшим потенцирующим эффектом обладают седативные непролептики: дроперидол, левомепромазин (тизерцин), хлорпромазин. Для потенцирования наркоза и анальгезии препаратом выбора является дроперидол, так как он в терапевтических дозах слабо влияет на альфа-адренорецепторы сосудов и создает наименьшую опасность коллапса при снижении МОК и ОЦК. Благодаря перечисленным свойствам дроперидол используется в качестве средства профилактики и терапии травматического, ожогового и кардиогенного шока. Дроперидол в сочетании с наркотическим анальгетиком фентанилом применяется при проведении специального хирургического обезболивания- нейролептанальгезии. Кроме того, он назначается совместно с анальгетиками с целью повышения эффективности и безопасности последних (уменьшение дозировок, эйфории, замедление развития пристрастия).
В малых дозах нейролептики оказывают благоприятное действие на вегетативные функции, благодаря в основном угнетению отрицательных эмоций и блокирующему влиянию на альфа-адренорецепторы сосудов и гладкомышечных органов. Снижается реактивность сердечно-сосудистой системы, полых органов, моторика и секреция желудочно-кишечного тракта. Препаратом выбора в этом случае является дроперидол, могут назначаться также хлорпромазин и левомепромазин, но в связи с выраженным альфа-адреноблокирующим действием двух последних препаратов возрастает риск развития коллапса.
За счет блокады дофаминовых рецепторов в мембранах клеток хемочувствительной тригер-зоны рвотного центра нейролептики оказывают противорвотное действие в тех случаях, когда рвота обусловлена воздействием экзогенных (лекарственные вещества и др.) или эндогенных (азотемия, рвота беременных) веществ на эти рецепторы. Наиболее эффективным является галоперидол, затем следует дроперидол, триэтилперазин, перфеназин и хлорпромазин. Не являясь истинными противосудорожными средствами, нейролептики снижают мышечный тонус и моторную активность. При лечении хронических психических болезней такое действие является нежелательным, однако в других областях медицины гипокинетический эффект нейролептиков может быть использован для лечения спастических состояний, возникающих после черепно-мозговых травм, повреждений спинного мозга, инсульта, для купирова-ния эпилептического статуса. В острых случаях назначают хлорпромазин, левомепромазин. Необходимо подчеркнуть, что нейролептики не являются истинными противосудорожными средствами и при их передозировках возникают характерные гиперкинетические реакции: тремор, локальные спазмы мелких мышечных групп, кататонический синдром, судороги. В терапевтических же дозах эти средства потенцируют активность истинных противосудорожных препаратов.

Побочные эффекты. Основные побочные эффекты при лечении нейролептиками образуют нейролептический синдром. Ведущими клиническими проявлениями этого синдрома считают экстрапирамидные расстройства с преобладанием либо гипо-, либо гиперкинетических нарушений. К гипокинетическим расстройствам относится лекарственный паркинсонизм, проявляющийся повышением мышечного тонуса, тризмом, ригидностью, скованностью и

замедленностью движений и речи. Гиперкинетические нарушения включают тремор и гиперкинезы. Обычно в клинической картине в тех или иных сочетаниях имеются как гипо-, так и гиперкинетические нарушения. Явления дискинезии могут носить пароксизмальный характер, локализуясь в области рта и проявляясь спазматическими сокращениями мышц глотки, языка , губ, челюстей. Нередко наблюдаются явления акатизии – чувства неусидчивости, «беспокойства в ногах», сочетающейся с тасикинезией (потребностью двигаться, менять положение). К особой группе дискинезий относят позднюю дискинезию, возникающую через 2-3 года приема нейролептиков и выражающуюся в непроизвольных движениях губ, языка, лица.

Среди расстройств вегтативной нервной системы чаще всего наблюдаются ортостатическая гипотензия, потливость, увеличение массы тела, изменения аппетита, запоры, поносы. Иногда отмечаются холинолитические эффекты – расстройства зрения, дизурические явления. Возможны функциональные нарушения сердечно-сосудистой системы с изменениями на ЭКГ в виде увеличения интервала Q-T, снижения зубца Т или его инверсии, тахи- или брадикардии. Иногда возникают побочные эффекты в виде фотосенсибилизации, дерматитов, пигментации кожи; возможны кожные аллергические реакции.

Действие: Проверка 3к6 + Качества препарата против 3к6 + удвоенная Выносливость принявшего. В случае успеха устраняет любые аффектвные расстройства, эффект бреда и галлюцинаций. Воля и интеллект персонажа падает в два раза (округление вниз). Вызывает сильную сонливость, слабость, апатию и блокировку речевых функций (модификатор от -4 до -6 на все действия). Часто используются дл блокировки парапсихологических способностей. В малых дозах вызывают эффект, схожий с транквилизаторами. В случае неудачи проверки на Качество препарата, эффект препарата становится намного слабее.

Typ	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Preis*
Сильный	12	2	50
Очень сильный	16	2	100

Прочие часто применяемые препараты

Аспирин (ацетилсалицилвая кислота)
Цена: 1 марка за упаковку
Имеет огромное количество вариантов применения

Уголь активированный
Цена: 1 марка за упаковку
Применяется при отравлениях и расстройстве пищеварения.

Слабительные и закрепляющие
Цена: 2 марки за упаковку
Применяется при отравлениях и расстройстве пищеварения.

Спирт этиловый
Цена: 12 марок за литр
Имеет множество применений

Спирт нашатырный
Цена: 4 марки за ампулу.
Служит для приведения в себя потерявших сознание. Восстанавливает 3к6 Ubd.

Формалин
Цена: 10 марок за литр.
В основном используется для сохранения биологического материала.

Химикаты:
Цена: 100 (класс А)/1000 (класс В)/5000 (класс С) марок за литр.
Разнообразные химические вещества и реактивы, используемые при экспериментах. Необходимы для работы лаборатории.

Цианид:
Цена: 50 марок за ампулу.
Ампула с цианидом. Цианид является очень сильным ядом, убивающим мгновенно и почти безболезненно. Обычно используется для самоубийства. Ампула может быть встроена внутрь зуба персонажа (это обычно используется только специальными агентами).

Rauschgift (Наркотические вещества)

Употребление наркотиков в Империи не осуждается, осуждается только злоупотребление ими, ведущее обнищанию, физической и интеллектуальной деградации. Некоторые виды наркотиков, наиболее опасные для здоровья и вызывающие устойчивое и быстрое привыкание, запрещены законом.

Rausch (Опьянение)

Шкала Опьянения отражает то, насколько персонаж поддался действию наркотического вещества. Каждый раз, когда персонаж употребляет наркотические вещества, производится проверка 3к6 + Качество препарат против 3к6 + удвоенная Выносливость персонажа. В случае успеха той проверки персонаж переходит вниз по шкале на количество степеней, равное Rausch препарата, в случае провала броска на количество степеней, равное ½ Rausch препарата (округление вниз).

Значения шкалы:

0: персонаж совершенно трезв.

1: персонаж слегка пьян -2 ко всем действиям.

2-3: персонаж немного пьян -2 ко всем действиям.

4: персонаж пьян ко -4 всем действиям. Возможны галлюцинации. +2 к броскам на Болевой Шок.

5: персонаж сильно пьян -6 ко всем действиям. Вероятны галлюцинации. +4 к броскам на Болевой Шок, Болевой эффект (Schmerz) уменьшается вдвое. Получаемый персонажем Ошеломляющий вред также снижается вдвое.

6: персонаж находится в бессознательном состоянии. Галлюцинации или яркие сны.

Эффекты галлюцинаций описаны в главе “Wahnsinn”.

Дозировка

Перед использованием препарата врачу необходимо произвести проверку Интеллект + Медицина со сложностью 16. В случае провала необходимо произвести бросок к6. Четное число означает, что врач вводит слишком малую дозу препарата, в результате чего, Качество препарата при проверке на его действие уменьшается вдвое. Нечетное число означает, что врач вводит слишком большую дозу препарата и его Токсичность увеличивается вдвое. Критический провал означает, что врач очень серьезно ошибся в дозировке и Токсичность препарата увеличивается втрое

Benenung (Название)
Qualität (Качество) – сила препарата
Giftigkeit (Токсичность)- токсичность препарата. Этот ущерб наносится персонажу при применении препарата. Токсичность не более трех наносит ошеломляющие повреждения.
Rausch (Дурман) – опьяняющая сила препарата.
Preis (Цена) – цена в марках за 10 доз.
Низкокачественные наркотические препараты будут иметь Качество на 2-4 ниже, а Токсичность на 1-2 выше.

Алкоголь

Наиболее распространенным и доступным видом наркотических веществ является алкоголь – жидкие спиртовые растворы с различными примесями. Обычно не вызывает галлюцинаций. При употреблении в больших дозах вызывает абстинентный синдром (похмелье), характеризующийся слабостью, головными болями и тошнотой (модификатор от -2 до -4 на все действия).

Benenung	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Rausch*	*Preis*
Пиво	2-3	0.5	1	2-5 за бутылку
Вино	3-4	0.5	1	От 10 до 300 за бутылку
Вермут	5	1	1	25 за бутылку
Ликер	4	0.5	1	60 за бутылку
Коньяк	7	1	2	100 за бутылку
Самогон	8	2	2	10 за бутылку
Абсент	10	2	3	200 за бутылку

Барбитураты

Группа наркотических веществ, подавляющих центральную нервную систему. Применяются в медицине как снотворное. Вызывают слабую эйфорию. В больших дозах барбитураты могут вызывать эффект наркоза (полная нечувствительность к боли, получаемый персонажем Ошеломляющий вред также снижается вдвое). Уменьшает Smerz в два раза (округление вверх) и дает +4 к проверкам на болевой шок, получаемый персонажем Ошеломляющий вред, также снижается вдвое. Дополнительно проводится проверка Качество препарата + 3к6 против сложности 18, в случае успеха Smerz исчезает и персонаж не чувствует боли совсем, что также означает автоматический успех проверок на болевой шок. Смешанные с алкоголем, барбитураты могут вызывать галлюцинации и неконтролируемые видения (+2 к Экстрасенсорике).

Benenung	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Rausch*	*Preis*
Барбитураты	6	2	2	20
Барбитураты, смешанные с алкоголем	10	3	3	

Кокаин

Белый кристаллический порошок, по виду похожий на пищевую соду. Принимается обычно разведенный сахарной пудрой или тальком. Кокаин обычно вдыхают или втирают в десны.

Действие наступает практически мгновенно, через 3к6 раундов. Элитный наркотик, наиболее распространенный среди Высокородных. Кокаин ввозят из Южной Америки и Конфедерации Южных Штатов. При применении снимает усталость, восстанавливает 1 единицу Sieg, дает +2 на все действия, связанные с Интеллектом и Восприятием, +2 ко всем броскам на применение парапсихологических способностей, +2 к Рефлексам. Передозировка кокаина вызывает острое отравление (галлюцинации, рвоту обмороки) и даже смерть. Регулярное употребление кокаина может вызвать бред и паранойю (- 1 к Нервам, может наносить серьезные психические травмы).

Benenung	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Rausch*	*Preis*
Разведенный кокаин	8	2	1	300
Чистый кокаин	12	6	2	500

Эфедрин

Белый порошок с горьким вкусом, кристаллики которого имеют продолговатую форму. Используется в медицине. В чисто виде как наркотик практически не используется. Из него кустарным путем изготавливается эфедрон (меткатинон, «марцефаль»), который имеет вид прозрачного раствора с запахом уксуса. Его прием увеличивает физические возможности (+4 ко веем физическим действиям). Передозировка эфедрона может вызвать отравление и паралич конечностей. Производство и хранение эфедрона запрещено.

Benenung	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Rausch*	*Preis*
Эфедрин	6	2	1	200
Эфедрон	10	5	2	300

Первинтин (Метамфетамин)

Производное амфетамина. В медицине не применяется, наркоманы производят его кустарно. При этом получается плохо очищенный и токсичный продукт, вводимый внутривенно. Его прием увеличивает физические возможности (+4 ко веем физическим действиям) и снимает эффект усталости. Побочным эффектом является понижение способностей после окончания действия препарата (модификатор -4 на все действия). Производство и хранение первинтина запрещено.

Benenung	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Rausch*	*Preis*
Первинтин	9	4	2	250

Героин

Очень сильный наркотический препарат. Вводится внутривенно. Прием героина резко увеличивает физические возможности человека (+4 ко веем физическим действиям, +1 к Рефлексам), но вызывает немедленное привыкание и сильные ломки при попытке прекратить его употребление. Его употребление осуждается. Уменьшает Smerz в два раза (округление

вверх) и дает +4 к проверкам на болевой шок, получаемый персонажем Ошеломляющий вред, также снижается вдвое. Производство и хранение героина запрещено, но какое-то его количество поступает в Империю через Россию из Средней Азии.

Benenung	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Rausch*	*Preis*
Героин	9	4	3	300

Опиум (Лауданум)

Наркотическое средсво, получаемое из ока опийного мака. Основной способ принятия опия – его курение или употребление настойки на его основе (лауданума). Вызывает эйфорию, сонливость, легкие галлюцинации (модификатор от -2 до -4 на все действия). Может вызывать неконтролируемые видения (+2 к Экстрасенсорике). Уменьшает Smerz в два раза (округление вверх) и дает +4 к проверкам на болевой шок, получаемый персонажем Ошеломляющий вред, также снижается вдвое. Передозировка опия приводит к отравлению, обморокам и длительному ухудшению физического состояния. Импортируется из среднеазиатских протекторатов России и Поднебесной.

Benenung	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Rausch*	*Preis*
Опиум	8	2	2	100
Лауданум	6	1	2	120

Канабис

Представляет из себя высушенные побеги конопли. Канабис, как правило курят, реже используют как добавку к пище. При курени эффект наступает довольно быстро (1к6 минут) – эйфория, чувство легкости и веселья, галлюцинации (модификатор от -2 до -4 на все действия). При добавлении в пищу эффект наступает гораздо медленнее. После приема достаточной дозыможет наступить состояние неконтролируемого страха, прожорливость и апатия. Не очень популярна среди высокородных. Ввозится, в основном из Средней Азии.

Benenung	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Rausch*	*Preis*
Канабис	6	1	2	40
Конопля	4	2	2	10

Галлюциногенные грибы

Грибы варят или употребляют сырыми. По эффекту действие грибов похоже на действие конопли, но токсичнее. Может вызывать неконтролируемые видения (+2 к Экстрасенсорике) или галлюцинации (психическая третьего четвертого уровня, проверка на Ужас) Высокородными не используется.

Benenung	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Rausch*	*Preis*

Отвар	4	2	2	Договорная
Сырые грибы	6	3	2	Договорная

Наркотические анальгетики

Помимо своей основной функции, наркотические анальгетики вызывают ощущение эйфории иногда легкие галлюцинации, сонливость (модификатор от -2 до -4 на все действия). Уменьшает Smerz в два раза (округление вверх) и дает +4 к проверкам на болевой шок, получаемый персонажем Ошеломляющий вред, также снижается вдвое. Дополнительно проводится проверка Качество препарата + 3к6 против сложности 18, в случае успеха Smerz исчезает и персонаж не чувствует боли совсем, что также означает автоматический успех проверок на болевой шок. Вызывают устойчивое привыкание. Оборот наркотических анальгетиков ограничен.

Benenung	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Rausch*	*Preis*
Анальгетик средней силы (например, кетамин)	6	2	2	50
Сильный анальгетик (например, морфий)	10	2	3	100

ЛСД

ЛСД**,** диэтиламид лизергиновой кислоты, психоактивное средство, вызывающее галлюцинации, искажение восприятия времени и пространства, а также эмоциональные расстройства, по интенсивности приближающиеся к психозу. ЛСД обычно относят к классу галлюциногенов; он входит в группу психоделических, или «расширяющих сознание», средств. ЛСД получают синтетическим путем из лизергиновой кислоты, которая содержится в спорынье – ядовитых грибах рода *Claviceps*, паразитирующих на злаках. ЛСД – вещество без цвета, запаха и вкуса, обладающее высокой активностью: в одном грамме содержится свыше 10000 доз. Действие на человека одной дозы ЛСД весьма различно, но почти всегда возникают галлюцинации и искажения чувственного восприятия. Например, цвета могут казаться звучащими, а звуки – обладающими запахом, формой или цветом (модификатор от -2 до -4 на все действия). Кроме того, происходят разнообразные изменения эмоционального состояния – от приятного возбуждения и состояния блаженства до депрессии, сильнейшей тревоги, страха, раздвоенности сознания и умопомешательства. Некоторые лица переносят такие эпизоды без существенных последствий. Но и у них нередко появляются повторные галлюцинации через несколько месяцев после приема препарата. У других последствия бывают серьезнее – развиваются симптомы психоза, требующие длительной госпитализации (психическая травма четвертого уровня, проверка на Ужас). Употребление ЛСД не вызывает физической зависимости (с т.н. синдромом отмены в случае прекращения приема), но создает психологическое привыкание (пристрастие), и в связи с непредсказуемыми воздействиями препарата на психику он считается опасным. Может вызывать неконтролируемые видения (+4 к Экстрасенсорике).Не очень распространен на территории Империи.

Benenung	*Qualität*	*Giftigkeit*	*Rausch*	*Preis*
ЛСД	10	2	2	150

Средства передвижения

Любое средство передвижения имеет следующие характеристики:
Transport (Транспорт) – наименование транспортного средства.
Geschwindigkeit (Скорость) – безопасная скорость транспортного средства.
Maximal Geschwindigkeit (Максимальная скорость) - максимальная скорость транспортного средства.
Manövrierfähigkeit (Маневренность) – маневренность транспортного средства.
Panzer (Броня) – броня транспортного средства.
Panzer Klasse (Класс Брони) - класс брони транспортного средства.
Preis (Цена) – цена нового транспортного средства в марках.
Beschleunigung (Ускорение) – скорость, которую машина может развить за раунд.
Подержанные транспортные средства стоят примерно в полтора раза дешевле.

Легковые автомобили

Transport	Geschwindigkeit	Maximal Geschwindigkeit	Beschleunigung	Manövrierfähigkeit	Panzer	Panzer Klasse	Preis
BMW M82	75	115	26	4	20	2	75000
BMW M86	74	130	20	5	20	2	100000
Mercedes Benz M84	70	120	19	4	22	2	100000
Mercedes Benz M88	80	155	38	6	22	2	200000
Полицейская машина	75	175	21	4	20	2	

Мотоциклы

Transport	Geschwindigkeit	Maximal Geschwindigkeit	Beschleunigung	Manövrierfähigkeit	Panzer	Panzer Klasse	Preis
BMW M62	60	125	27	8	20	2	35000
Opel M81	70	120	30	6	20	2	60000

Автобусы и грузовики

Transport	Geschwindigkeit	Maximal Geschwindigkeit	Beschleunigung	Manövrierfähigkeit	Panzer	Panzer Klasse	Preis
Автобус Mersedes Benz L 2000	55	90	8	-2	20	2	120000
Грузовик Opel BL 1500	55	75	10	-2	20	2	350000

Модернизация машины

Машины могут быть модернизированы несколькими по нескольким направлениям
Броня: Машина может быть дополнительно бронирована, что дает Pz 60 PzK 4. Это стоит 25000 марок для легковых автомобилей и 45000 для грузовиков

Улучшенный двигатель: безопасная и максимальная скорость машины или мотоцикла могут быть повышена на 10 или 20%. Это будет стоить 5000 или 10000 марок соответственно. Для грузовиков цена двойная.
Балансировка: машина или мотоцикл могут быть лучше сбалансирована, что увеличит ее маневренность. +1/+2 к Маневренности машины. Это будет стоить 4000 или 9000 марок соответственно. Для грузовиков цена двойная.

Бронетранспортеры

Transport	Geschwindigkeit	Maximal Geschwindigkeit	Beschleunigung	Manövrierfähigkeit	Panzer	Panzer Klasse	Preis
Sd.Kfz 300	35	50	9	-2	4	5	

Sd.Kfz 300 оснащен спаренным пулеметом ZM-324.

Повреждения машин

система повреждений конструктов, имеет определенную специфику. Для конструктов не существует микротравм, легкие травмы не приносят конструктам никакой опасности и не накладывают на них никаких отрицательных модификаторов. Более четырех тяжелых травм приводят к разрушению механизма. Более двух критических травм приводят к разрушению механизма.
Линейка повреждений для машин и БТР

☐ ☐ ☐ ☒

10 60 80 100

Колесо

Повреждение	***Эффект***
Легкие повреждения	Просто царапина. -1 ко всем проверкам на маневренность и управление.
Тяжелые повреждения	Колесо повреждено. -2 ко всем проверкам на маневренность и управление.
Критические повреждения	Колесо еле держится. -2 ко всем проверкам на маневренность и управление. Если машина продолжает двигаться со скоростью превышающей половину нормальной, то водитель должен провести проверку 3к6 + Ловкость + Вождение со сложностью 17, в случае неудачи колесо слетает.
Разрушение	Колесо слетает. Водитель должен провести проверку 3к6 + Ловкость + Вождение со сложностью 17, в случае неудачи он не справляется с управлением. Потеря более двух колес (для БТР более трех колес) делает дальнейшие передвижения невозможными.

Корпус

Повреждение	***Эффект***
Легкие повреждения	Просто царапина
Тяжелые повреждения	Весь непоглощенный вред наносится пассажирам.

Критические повреждения	Весь непоглощенный вред наносится пассажирам.
Разрушение	Весь непоглощенный вред наносится пассажирам. Машина выходит из строя.

Двигатели

Повреждение	***Эффект***
Легкие повреждения	Просто царапина
Тяжелые повреждения	Двигатель теряет мощность. Скорость машины падает в два раза.
Критические повреждения	Двигатель теряет мощность. Скорость машины падает в четыре раза.
Разрушение	Детонация двигателя, машина обездвижена

Вертолеты

Transport	Geschwindigkeit	Maximal Geschwindigkeit	Beschleunigung	Manövrierfähigkeit	Panzer	Panzer Klasse	Preis
HL-6	140	190	21	4	25	3	450000
HK-8	165	200	16	2	60	4	

HK–8 оснащен трехствольной авиационной пушкой ZK-250, двумя установками для пуска неуправляемых и управляемых ракет, а также часто комплектуется дополнительным пулеметом.

Benenung	Genauigkeit	Störungen Klasse	Feuergeschwindigkeit	Kaliber	Panzerbrechend	Bereitschaftsmunition	Schussweite
Ракеты	+4	30	2/4/12/0	besonder	5	12	300

Линейка повреждений для вертолетов

☐ ☐ ☐ ☒
10 60 90 120

Удары по винту наносят удвоенные повреждения.

Кабина

Повреждение	***Эффект***
Легкие повреждения	Просто царапина
Тяжелые повреждения	Весь непоглощенный вред наносится пилотам.
Критические повреждения	Весь непоглощенный вред наносится пилотам. Разгерметизация кабины, потеря управления вертолетом
Разрушение	Гибель пилота

Винт

Повреждение	***Эффект***
Легкие повреждения	Просто царапина
Тяжелые повреждения	Винт поврежден -2 ко всем проверкам на маневренность и управление.
Критические повреждения	Винт серьезно поврежден -2 ко всем проверкам на маневренность и управление.
Разрушение	Отказ винта. Вертолет теряет управление

Корпус

Повреждение	***Эффект***
Легкие повреждения	Просто царапина
Тяжелые повреждения	Корпус поврежден. -2 ко всем проверкам на управление.
Критические повреждения	Корпус серьезно поврежден. -2 ко всем проверкам на управление.
Разрушение	Детонация вертолета.

Двигатели

Повреждение	***Эффект***
Легкие повреждения	Просто царапина
Тяжелые повреждения	Двигатель поврежден. -2 ко всем проверкам на маневренность и управление. Скорость падает вдвое.
Критические повреждения	Двигатель серьезно поврежден. -2 ко всем проверкам на маневренность и управление. Скорость падает в четыре раза.
Разрушение	Детонация двигателя, крушение вертолета

Примеры цен на различные услуги

Проживание в гостиницах

Дешевый отель: 10 марок в день.

Эконом-класс: 25 марок в день.

Средний отель: 60 марок в день, 200 марок неделя.

Хороший отель: 250 марок в день.

Отель класса Люкс: 1000 марок в день.

Питание

Класс	Завтрак	Обед	Ужин
Предприятие общественного питания	10	20	30
Обычный ресторан	20	35	60
Хороший ресторан	50	75	100
Ресторан класса Люкс	300	600	1000

Напитки (за порцию)

Пиво: 2-3 марки

Ликер: 5

Вино: 6

Хорошее вино: 10

Развлечения

Билет в кино: 20 марок.

Билет в театр/на концерт: 50-100 марок.

Билет в оперу: 200 марок.